

THE EMULATION GAMING NEWS MAGAZINE

EMU-ZONE

最权威的模拟器专业杂志 WWW.EMU-ZONE.ORG

模拟地带

皇家骑士团
气势恢宏年代记（上）

升龙拳的历史

机厅采风
格斗家梦开始的地方

ROM命名规则
任天堂篇

再生经典游戏音乐

尝鲜NeoRageX0.9b

专题企划:

SEGA家用主机
系列回顾和模拟指南

不灭的正义
记可爱的忍者神龟

舞在你的夜空
真·女神转生

原声OST：天外魔境

SNK VS CAPCOM 游戏及相关
MAME 0.77可玩游戏集
MAME 0.77 STV游戏补完
本月GBA游戏精选
本月汉化游戏集合
特别放送《前线任务1st》
本月原声CD——《天外魔境II》

2003 12 Vol. 15 定价 10 RMB

THE EMULATION GAMING NEWS MAGAZINE



编辑出版
制 作
策 划
主 编
编辑部主任
专栏编辑
美术编辑
特约撰稿
E-mail
电 话
企宣推广
电 话
出版日期
定 价



模拟地带

编辑出版	《模拟地带》编辑部
制　　作	《模拟地带》编辑部
策　　划	陈浩
主　　编	龙二
编辑部主任	Cotolo
专栏编辑	WDPQU、微风、CPT Taka、雪晴 MasterZ、Xingji Labs
美术编辑	红帽
特约撰稿	楚江、李可文、Yujioh WindX、拳皇盟 电子DIY工作室 汉化情报资源站
E-mail	cotolo@gamelive.net
电　　话	010-86584458
企宣推广	《模拟地带》发行部
电　　话	010-86584458
出版日期	每月15日
定　　价	人民币：10元 港　币：15元

邮购信息

凡是不能购买到我们杂志的读者可以通过以下方式邮购《模拟地带》。

邮购地址：北京6511信箱

邮政编码：102218

2003年12月
总第15期

Contents

模拟新闻眼

模拟速递 2 | 汉化情报站 8

模拟焦点 从游戏ROM的发表看SNK的过去和将来 10

专题企划 SEGA家用主机系列回顾和模拟指南 12

游戏编年史 皇家骑士团——气势恢宏年代记（上） 22

新手入门

ROM命名规则——任天堂篇 28
玩模拟器，我不用电脑！——XBOX上的模拟器简介 30
再生经典游戏音乐 33
浅谈FC模拟器的MAPPER 36
尝鲜NeoRageX0.8b 38
简单实用的FLaRe85's Plugin Manager简介 40

掌机专区

掌机展望 42
不灭的正义，记可爱的忍者神龟 44
舞在你的夜空——真·女神转生 46

失落的天堂

街机模拟进度报告 52
经典游戏推荐 54
见证街机游戏发展的历史——第十回GAMEST大赏 58
街机模拟Q&A 60

无限道场

格斗新闻热报 61
升龙拳的历史 63
格斗家梦开始的地方——机厅采风 70

拾忆小苑

漫游天空 73
游戏拾零 78

游戏天籁

FAST EAST OF EDEN——天外魔境 82

研究中心

游戏修改完全手册（一） 84

经典赏析

吉伦的野望～吉恩的系谱 战舰运用综合谈 87

读编往来

MAME





MAME 近来的更新有点令人目不暇接，而且对各种基板的驱动都有不小的动作，真正体现了Multi Arcade 这个名副其实的头衔。上期模拟焦点中简单叙述了一下MAME 对ST-V基板驱动的模拟概况，本期MAME 虽然仍然在ST-V方面有文章可做，但最令大家震惊的无疑是10月20日在MAME 官方Wip页面上出现的大幅《铁拳》游戏标题画面，这意味着Namco的System 11基板已经步入MAME模拟的行列。首先能够运行的Namco System 11游戏有《Tekken》(铁拳)、《Tekken 2》(铁拳2)、《Xevious 3D/G》和《Prime Goal EX》，这些都是Namco早期的3D街机游戏，与SEGA的《VF》一样，它们对早期奠定Namco于3D街机领域灵魂地位，起到了不可忽略的作用。

10月22日，通过改良MDEC解码，Namco System 11的游戏驱动中再次增加了《Soul Edge (Ver. A)》(刀魂) 的支持，并且运行状况良好。





其实会自己编译MAME 的朋友应该清楚，很多其他模拟器支持的游戏，在MAME 的游戏支持列表中仅仅存在于Test Driver（也就是测试驱动）当中。原因是MAME 对游戏模拟的要求比较高，一些游戏没有达到值得被支持的地步，是不可能被列在游戏列表当中的，而这些测试驱动由于有足够的资料和其他模拟器支持的先例，往往可以通过各种途径来非官方支持。不过仍然有一大批测试驱动内的游戏，是没有被任何模拟器支持的。



也许是不再习惯于默默地躺在测试驱动的群体中，从上个版本起 (MAME 0.75)，MAME 将几乎全部的测试驱动打开放在了正式支持的游戏列表中。这导致很多人一时间不知所措，因为很多游戏都是根本不能运行没有任何实用价值的Rom 躯壳罢了。很多人猜测MAME 会在近期将这些游戏驱动一鼓作气全部打开，全部作为正式游戏支持。笔者并不这么看，笔者认为这是MAME 小组自从Nicola 教父转接主导权以来逐渐向大众化模拟期过渡的一个转折点。MAME 的创始，源于Nicola本人把街机搬回家的意愿，而自从创始以来，任何一个版本的发布都无时无刻不伴随着Nicola一遍又一遍的审核和对游戏支持列表的严格把关。



几个月仅仅做一次总结性的更新，对游戏模拟的精益求精，让人们对MAME 肃然起敬。不过自从Haze 等人开始接手MAME 的发布之后，一切都在改变。MAME 也是模拟器，它并不是模拟界高高在上的神，虽然它代表着街机模拟的潮流，但它仍然需要不断改进来确立自己的地位。Haze 等人将MAME 的完善作为一个长期的计划来实施，赋予了这个曾经高高在上的模拟器更为人性化的发展方向，让我们觉得MAME 离我们并不遥远。

在众多的测试驱动中，像Namco 的System11、Sony 的ZN-1等游戏驱动，早在很久以前就被其他的模拟器支持（如Impact、Zinc 等），不过MAME 是不大赞成为模拟器加载繁琐显卡优化代码的（就像N64、PS 模拟器使用的3D 显示插件那样），所以MAME 将使用纯粹的软件加速模拟（近期加入了D3D）来运行这些游戏。如果没有进行优化，模拟速度会变得很慢，所以这些游戏一直没有被正式支持（甚至连模拟的端倪都没有）。MAME如今一口气将他们全部打开，看来接下来这段时间有得忙了。因为有了Rom 而不被支持这种情况是最容易招来不友善讨论的，我们在对MAME 肯下如此决心的勇气加以赞许的同时，也不免会产生一丝小小的顾虑，由严谨向使用过度的这段时间内，MAME 还有很多需要改变的东西。







Nescafe



Nescafe，直接翻译就是Nintendo Famicom Cafe，也就是任天堂家用机FC咖啡厅的意思……实际上这只是一个基于Java开发的FC模拟器而已，不过它也是第一个Java上面支持声音模拟的FC模拟器，所以还是值得一说的。所谓的Java平台就是指将模拟器的代码加载到特殊的Java代码中，然后嵌套在网页中，这样就能够在浏览网页的时候载入那部分模拟器代码，从而实现在网页上运行模拟器的效果。不过Nescafe却似乎不是在网页上运行的，它只是用Java编写、依靠Java参数来运行而已。从笔者目前已知的Java模拟器当中，很少有像Nescafe这么高完成度的，作者在开发这个模拟器的时候参考过以下文献（或者说是其他模拟器开发者的经验）：





Samus Aran	(NTSC PPU 时脉)
Benzene	(NES Game Genie 格式)
Jeremy Chadwick	(NES 文献)
Commodore	(The 6502 微处理器)
Loopy	(NES 卷轴上的Skinny)
Marat Fayzullin	(NES 结构)
Firebug	(NES Mappers)
Brad Taylor	(NES Sound 声音向导)
Adam Vardy	(65XX CPU 精确介绍)

当然，有兴趣的朋友可以到其主页上下载模拟器的源代码回去好好研究。现在模拟器可真是无孔不入，连Java语言都能够编写……

Satourne Wip

上个月Satourne只是简单放出了模拟器在开发过程中的截图，大量的截图虽然养眼，但看过之后也就那样。本月Satourne的官方主页做了一些细微的整理，将一些以前的截图加上了简短的说明，成为了较为系统的更新信息。而且在最近的更新中提到了模拟器在声音方面的改进：在得到了Stephane Dallongeville和Runik的帮助之后，模拟器支持了声音，而且还提供了一些游戏中的音乐文件下载给大家试听，这些游戏分别是：《拳皇97》、《合金弹头》以及《雷鸟5》（细心的朋友可能会发现，Stephane Dallongeville正是MD模拟器Gens的作者，这家伙的Gens可是好久没有更新了……）。



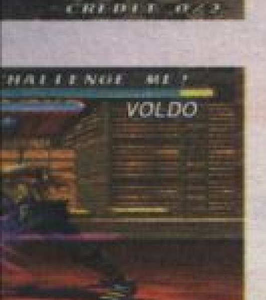


试听之后我们能够发觉，游戏中只有音效没有音乐，一些地方还存在杂音和声音混乱等问题，不过同以前相比，确实有不少的进步。而从公布的《光明力量》运行抓图来看，图像上仍然存在边缘不够锐利、色块错误等问题，这也是大部分图形模拟器模拟该游戏的共同问题所在。Satourne何时能够放出新版的下载，还是大多数人最关心的。





据截稿前最新收到的消息，Satourne v1.1P也就是Satourne的最新版，时间关系我们没机会给大家作详细的报道了，喜爱SS模拟器的朋友可一定要亲自试试，以

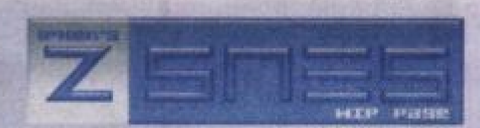


后有机会我们会对该模拟器作一些系统的说明。

Zsnes Wip

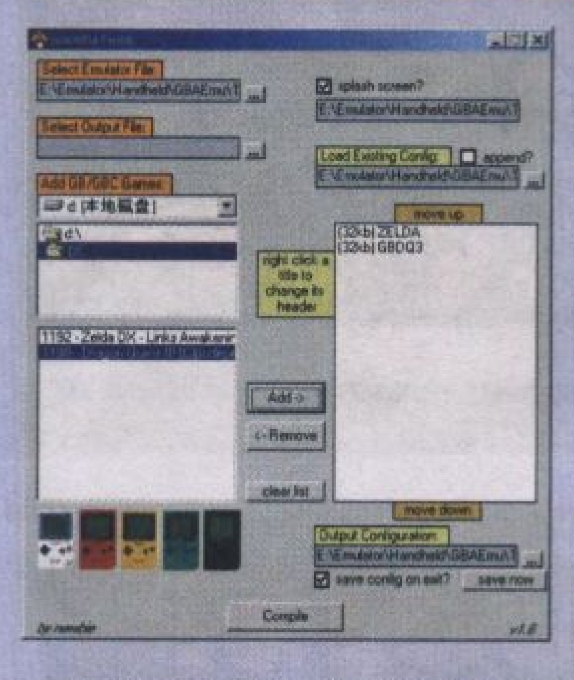


最近SFC模拟器两大巨头Snes9x和Zsnes都没有大的动静，SFC模拟的相关网站（如Dejap）也没有任何值得关注的消息，不过这个Zsnes Wip却是不得不说一说。原来以为这是一个非官方组织自行修改的Zsnes版本，不过当我来到Zsnes的论坛和官方主页一看，才知道这是官方代理发布的模拟器Wip版本。



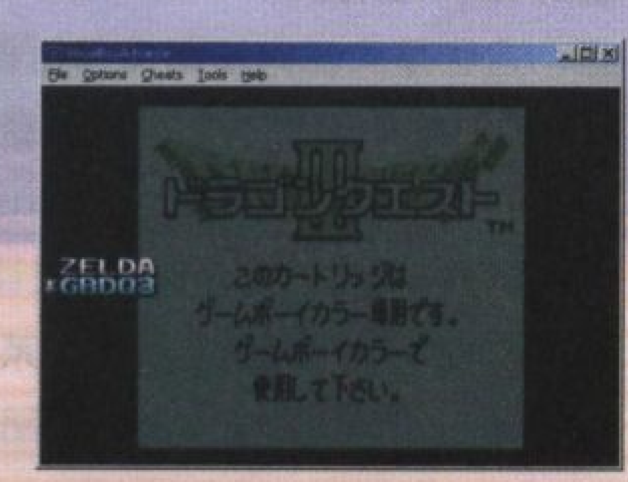
由于Zsnes小组众多的变故，其模拟器官方版本已经停滞在1.36很久没有更新了。而由于源代码的公布，很多根据CVS编译的非官方版本频繁出现，才保持着这个模拟器的活力。Ipher代理官方发布的这个Wip版本有着最高的更新频率和受关注程度，经常以日为单位每天更新一个版本，从作者对每个细小问题的修正能够看出其对模拟事业的热爱，而在使用Zsnes这个模拟器的时候，你是否会记得这些为模拟器发展默默耕耘的人们呢？

Goomba



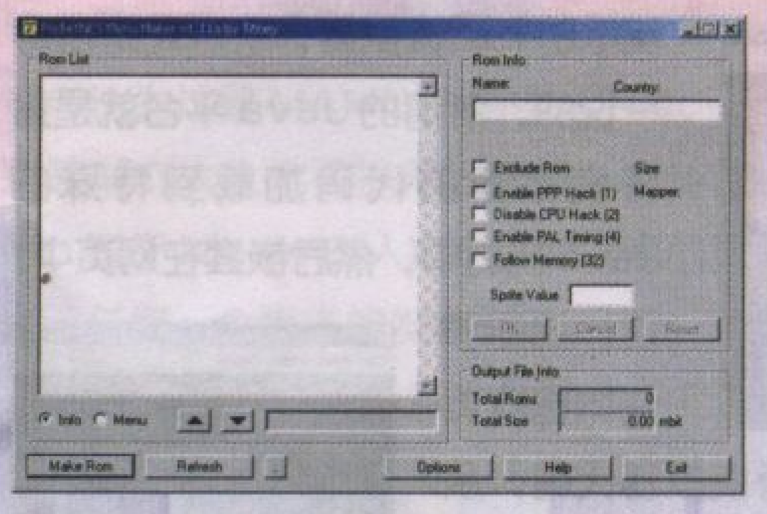
在GBA上面玩GB游戏，这在很多人看来似乎是理所当然的事，GBA是GB的后继机种，而用GBA玩GB的游戏当然不用费任何周折。事实也正是如此，相信拥有GBA主机的朋友应该很清楚，把GB的卡带插在GBA上面是可以毫无问题地运行的，但如果想在GBA烧录卡上面玩到GB的游戏，可就没那么简单了。

所以有人在想方设法开发在GBA上玩GB游戏的模拟软件，之前有一款软件叫作GB on GBA，可以实现该功能，不过由于简陋的操作界面加上繁琐的DOS命令行输入，经常令人感到不知所措。而且GB on GBA导出的GB游戏在GBA上运行

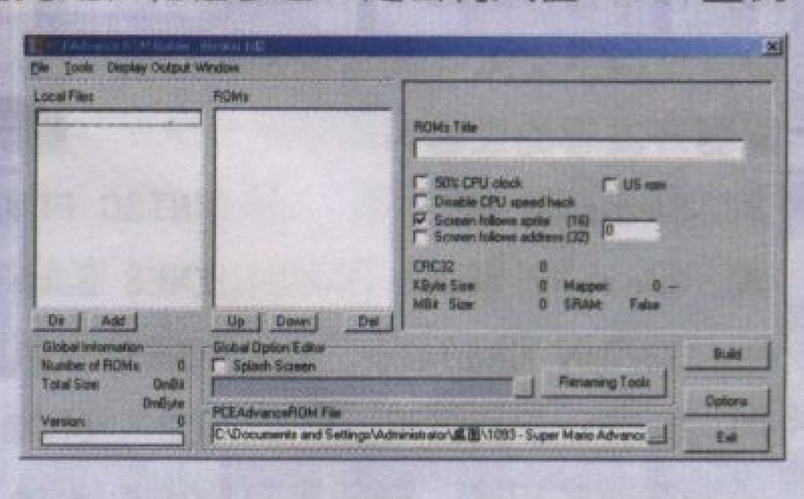


得并不理想，无声而且很多游戏都不支持或者其他各种各样的问题。Goomba的出现完全打消了人们对GBA模拟GB游戏的疑虑，通过软件转换出来的GB游戏在模拟器上运行得十分稳定，就像用GB模拟器运行GB游戏一样流畅，相信将游戏烧到烧录卡上面也会有不错的效果。

PocketNES & PCEAdvance



FluBBa的另外两款出色的模拟器，分别是PocketNES & PCEAdvance（FluBBa就是Goomba的作者），看来这家伙是想制霸GBA平台模拟器这个领域，呵呵。这两个分别是GBA上的FC模拟器（在GBA主机上模拟FC游戏）以及GBA上的PCE模拟器（在GBA主机上模拟PC-Engine的游戏），两者的模拟兼容度都非常之高，同样在本月发布了最新的版本，使用GBA和烧录卡的朋友一定要试试。GBA主机的潜力还很大，加上GBA开发资料的充足，相信今后一定会有人在GBA主机平台上面开发出更多模拟其它老式集中的模拟器，据笔者猜测，下一个很有可能是SFC……



GBA相关软件的介绍请留意同样由本社出版的杂志《掌机地带》。

PS4NET

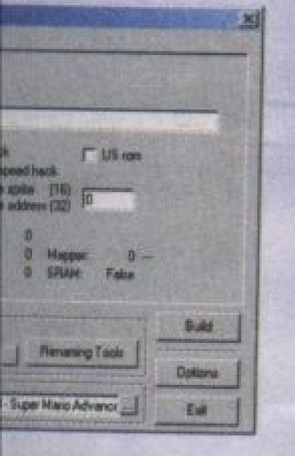


EPSXe无疑是现今最为出色的PS模拟器，而伴随ePSXe不断更新的各种插件也成了人们争相讨论的话题。不过在这些插件当中，发展得比较缓慢的应该算是各种为模拟器联机对战功能设置的联网插件。最早的ePSXe联网插件叫作CyberPad，它可以让玩家通过IP地址点对点传输数据，从而实现双人通过

…或者其他各种各
…人们对GBA模拟
…B游戏在模拟器
…行GB游戏一样
…有不错的效果。

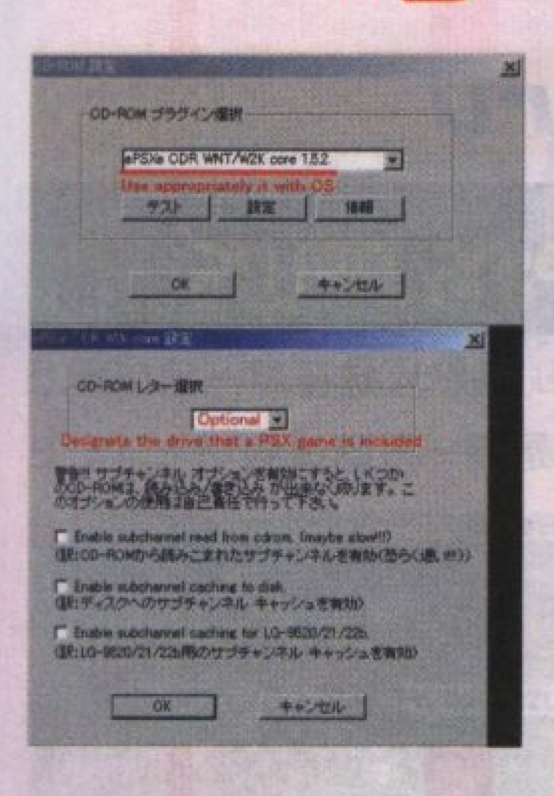
…dvance

FluBBa的
…另外两款出色的
…模拟器，分别是
…PocketNES &
…PCEAdvance
…FluBBa就是
…Goomba的作
…器这个领域，呵
…在GBA主机上
…器（在GBA主
…模拟兼容度都非
…使用GBA和烧
…动还很大，加上
…人在GBA主机

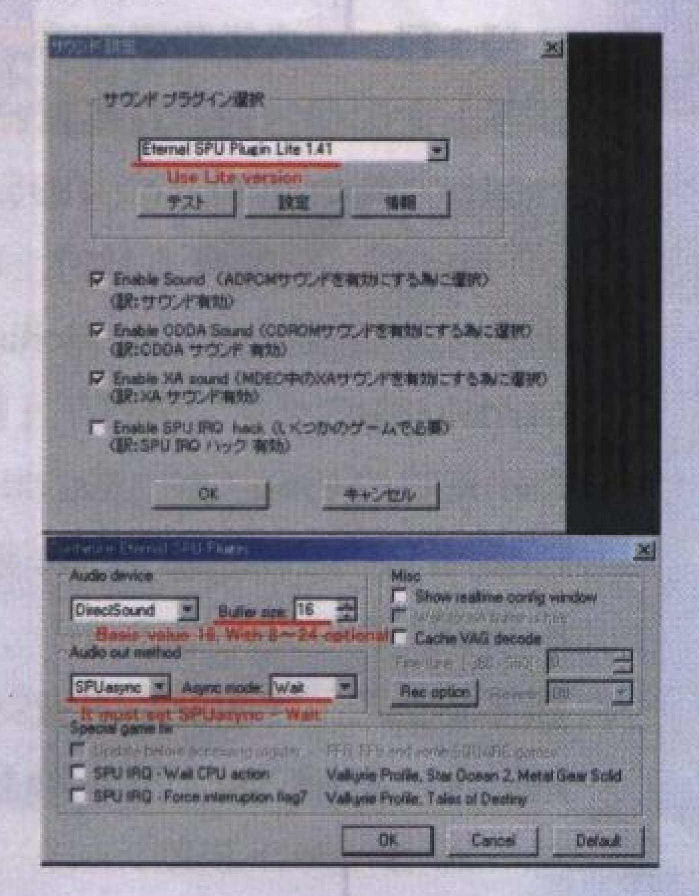


…社出版的杂志

…疑是现今最为
…以器，而伴随
…的各种插件也
…论的话题。不
…中，发展得比
…能设置的联网
…Pad，它可以
…实现双人通过



Internet远程联网对战。这种最为原始的联机对战方式在PS模拟器上实现的那一刻，无数人为之欢呼。但为了实现联机对战这一功能，很多模拟器的功能被局限了。首先为了实现画面的同步，声音模拟必须舍弃（使用无声插件），所使用的游戏必须是相同的版本相同的文件名，其他配置插件和模拟器的BIOS都必须是相同的，而且不能装有防火墙等等……早期的CyberPad由于很多地方还不完善，联网游戏的效果很不理想，很多游戏玩到一半就由于不同步而退出了。



随着CyberPad的改进，以及新生的联网服务平台Kaillera的出现，CyberPad与Kaillera的结合标志着PS模拟器联网插件发展到一个新的里程。Kaillera是一个公开源代码的软件，CyberPad借鉴了Kaillera的部分代码将插件的潜力发挥了出来，CyberPad与Kaillera的结合让很多人又重新认识了PS模拟器联网这个全新的概念。

这个PS4NET同样是一个PS模拟器的联网插件，同样借鉴了Kaillera的代码，不过由于是日本人开发的，所以笔者对主要的功能只能通过大致的理解和实际操作来告诉大家了。PS4NET最引人注目的地方莫过于它支持4人同时进行的联机对战，这在PS模拟器的历史上还没有谁实现过。使用该插件需要注意的地方有：

- 除了ePSXe1.6.0以外的模拟器。
- 只能对应数字PS手柄，模拟操作的控制器暂时不支持。
- 不能保证所有的游戏都能运行并支持。
- 使用该插件造成的任何后果请自己负责。

我们有理由相信，随着PS4NET的加入，PS模拟器联网游戏的世界将会变得更精彩。

Emuloader





最出色的MAME用前端软件更新了最新的4.0版。这个曾经一度跟随MAME的更新节奏频频出击的软件，最近可是低调了不少（或许是MAME最近过于激进的动作造成的反差所致）。作者称自己的电脑过于破旧，所以没能及时更新……而4.0版代表着Emuloader全新的开始，从这个版本起，这个软件将会有以下的变动：



(1)不再支持任何纯DOS版本下的MAME，也就是说DOS版本的MAME使用者将再次回到命令行的时代。原因是MAME更新后有太多的东西需要在MAME和DOS版的MAME的抓图中同时更新，而这些更新的信息却又是完全相同的。而且这是一个Windows的前端软件，不是一个街机台……看来今后只有Win32的MAME能够得到Emuloader的眷顾了，仍在使用DOS版MAME的同胞们可要加强计算机基础知识的学习（话说回来这样的元老级用户应该在这方面很强）。

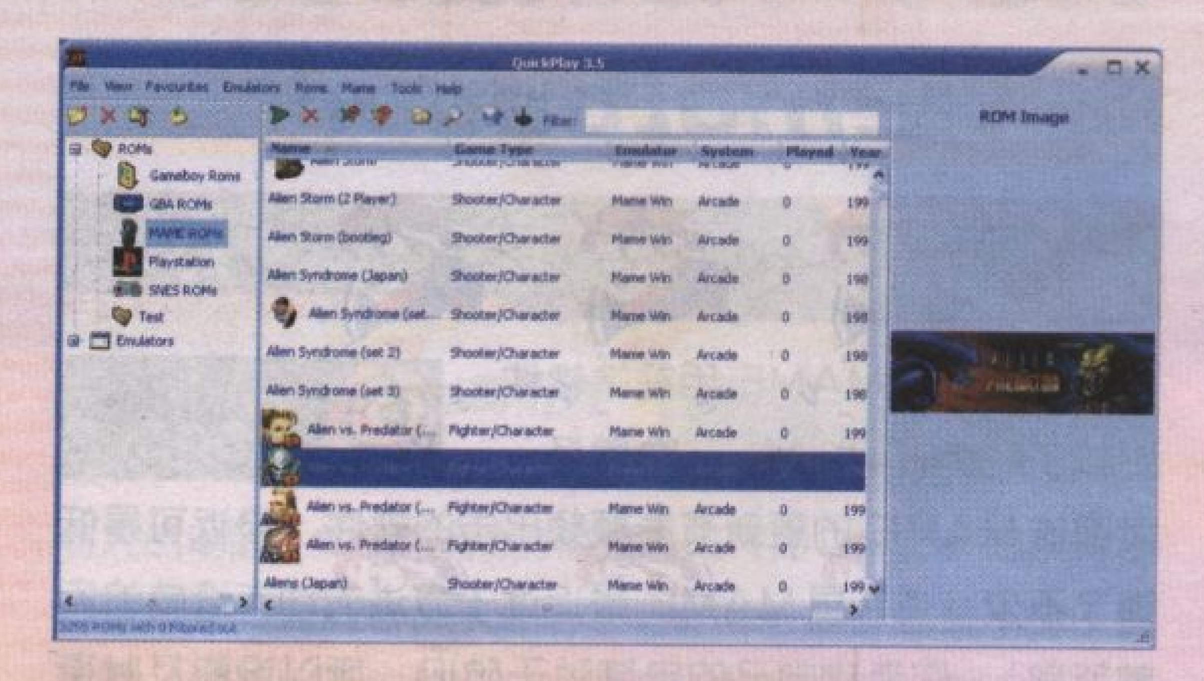
(2)一直以来广为诟病的“gclonebios.ini”文件冲突问题得到解决，随着游戏列表的创建，软件会自动生成两个文件来囊括这方面的信息，一是“bios.ini”文件，包含所有的BIOS信息和它们的文件名，另一个是“biosset.ini”文件，包含所有需要BIOS的模拟机板系统的BIOS结构。

最后作者明确表示今后Emuloader不会因为MAME的更新而紧紧跟随了，除非MAME的主配置文件中有大的变动或者模拟器有新加的要素，这一决定也标志着Emuloader已经慢慢步入成熟期。

QuickPlay

使用MAME的人没理由不知道Emuloader这个出色的前端软件，至于这个QuickPlay恐怕就没多少人认识了。笔者偶然间看到了这个软件，便下回来试用了一下，总的来说还不错，属于一个多机种模拟器的前端软件，支持的模拟器种类从街机到家用机再到老式电脑，一共有几十款。收集了大量模拟器的朋友不妨试试这款前端软件，你可以方便地从中选出你所需要和常用的模拟器来运行。





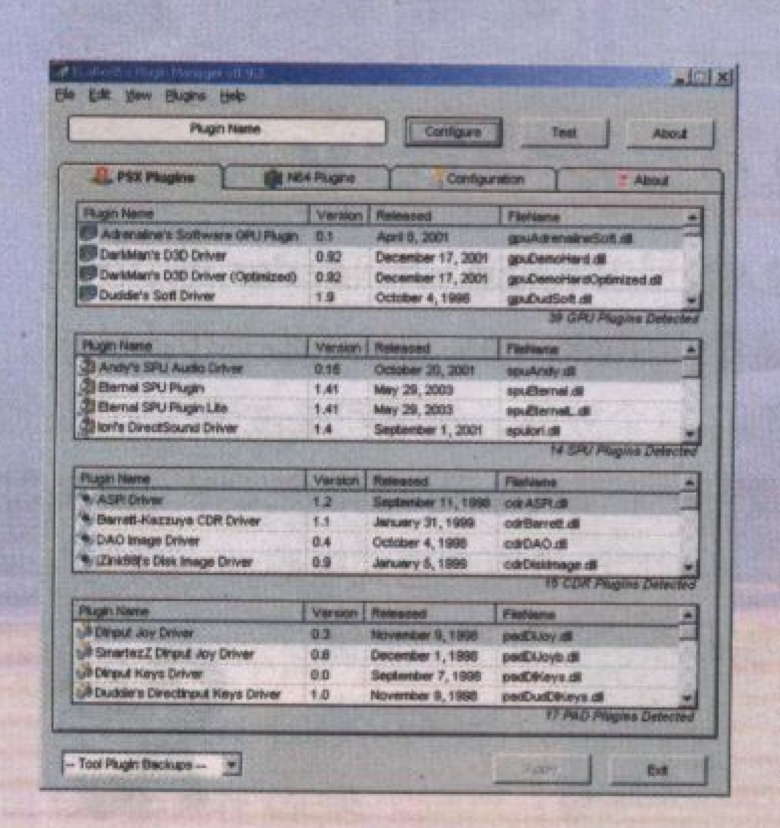
模拟器的用户图形界面设计得比较简洁直观，虽然可以很明显看出参考了其它软件的设计特点，但仍不失为一款集大成前端软件独到的风格。只要假以时日，这款前端一定会被更多的人所认识和认可。

FLaRe85's Plugin Manager



经常使用PS、N64模拟器的朋友，是否对那些繁琐的模拟器插件感到无从下手，如果是这样的话你可以试试这个由FLaRe85开发的插件管理软件。目前这个软件还处于试验阶段，不过从放出的第一个版本就能感觉到极高的完成度。确切说这应该是两种模拟器的配置前端，由于PS和N64模拟器大部分都是使用第三方插件来提升模拟器性能，所以对插件的设置也就基本代表了整个模拟器的设置。

该软件能够让你指定模拟器和插件所在目录，使用模拟器之前分别对这些插件进行个性化的设置，然后启动模拟器的时候就能够直接方便地运行游戏了。另外值得提一下的是，软件能够允许使用者在线更新各个插件的更新版本，当然是从NGEmu的服务器上下载。不过目前网站的服务器尚未构架好，所以这项功能暂时还不能实现。本期杂志中附带了该软件的最新版本及简单使用教学，不明白的读者可以看看。



Guru

The Guru's ROM DUMPING NEWS

很难想象基板大户Guru竟然还是在用一只小猫上网……（那些海量的Rom都是靠一只猫传到MAME的FTP的）。本月Guru又收到了很多来自各地的捐献基板，来看看这些列表里面有没有你喜欢的游戏，这些游戏可都很有可能即将被新版的MAME所支持。



11月3日，一大批快递到达，其中有五个箱子。

箱子1之中包含的游戏基板：

Landing Gear (Taito, 1995, System JC)

Polystars (Konami, 1997, Konami M2 hardware)

Powerful Baseball 96 (Konami, 1996, Baby Phoenix hardware)

Sen Kyu (Seibu, SPI hardware)

Rabbit (Electronic Arts, 1997, SF2 rip-off)

Pelle捐献

箱子2之中包含的游戏基板：

See See Find Out (Icarus, 1999)

Andrew Slorach捐献

箱子3之中包含的游戏基板：

Punisher (bootleg)

Arzeno Fabrice捐献

箱子4之中包含的游戏基板：

Data I/O Unisite Rev 7.3 software (latest update)

Gyrovision捐献

箱子5之中包含的游戏基板：

Nightraid (Takumi, 2001, Taito GNet cart)

Psyvair Medium Unit (Success, 2000, Taito GNet cart)

Su-Chi-Pai3 (Jaleco, 1999, Sega Naomi ROM cart)

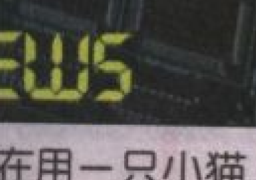
Dark Mist (Taito, 1986)

Panic Road (Taito, 1986)

Quiz 18-kin (EIM, 1992, Video-Systems hardware)

Cool Boarders : Arcade Jam (Tecmo, 1998, TPS







hardware)

Angel Kiss (Jaleco Megasys32)

Gundam Ex Revue (Banpresto, 1994)

Renju Kizoku(Visco, 1994)

Kyuukyoku no Othello (Success, 1990)

Kyuukyoku no Striker(East Technology/Taito, 1989)

MAMEWorld 小组捐献

另外Guru还提到一些Model 3基板的Dump进展，话说回来现在Model 3的模拟还处于方程式阶段，我们只能从Guru拍摄的一些街机运行图片来猜测，另一方面CPS2Shock长久以来都没有动静，经常能让人引发出一些遐想。

SVC



很多人翘首期待的SVC Rom终于在11月8日被放出，据主页上的报道，笔者也从NEOGAMES这个网站上下载到了名为SVC PLUS的这个游戏Rom以及经过修改可以支持该游戏模拟的模拟器Kawaks。在游戏列表中我们看到游戏的名称是《SNK VS Capcom Plus》，而并非之前我们所熟悉的《SNK VS Capcom Chaos》。这是为什么呢？其实这只是Dump游戏的人开的一个玩笑，将游戏Rom内的某些字体给换了，游戏中的内容则不会有太大的变化。



随着工作压力的加大，杂志社内很多编辑都已经不复当年在街机厅闯荡的豪情，不过在下还是耐着性子将整个游戏大致玩了一下，MVS的基板潜力已经没有任何秘密可言，SNK在这块机板上能够将游戏做到这种地步也算是鞠躬尽瘁，在游戏最终Boss那个场景中的光源效果已经让我们看到了MVS的能力极限。由于游戏主要是SNK方面负责制作，所以我们同样能感觉到这款所谓世纪对决的续作有着很多的不足。Capcom方面的角色显得很别扭，没有了以往那种招招硬朗的快感，感觉到处处缩手缩脚，同样的问题也存在于Capcom监制的前几作《SVC》中。本作的隐藏要素非常多，从Rom被放出的那一刻开始，网络上相关的讨论就已经铺天盖地，本期杂志中会有相关的系统报道，感兴趣的读者记得留意。







游戏的Rom由于是从Bootleg的基板中导出的，所以很多地方仍存在缺陷，比如一些人物的出招无法使出，一些图像效果的缺失等等，这一切要等待Rom和模拟器的完善才能改善。而至于很多人想到的Rom过早模拟的负面影响，目前模拟已是既定的事实，只要SNK一直沿用MVS这块基板来服役，破解和模拟都是迟早的事。不过不要认为游戏只要出来了就应该被模拟，各位使用模拟器时所处的角度应该是测试与怀旧，而不是一味的追新和跟随潮流。



制作属于自己的机台





记得在《模拟地带》早期的杂志中，模拟电子DIY小组曾经为大家介绍过怎样制作街机机台的文章。这次要给大家讲述的是，来自国外Game Cabinets公司的家庭用MAME机台。机台的外观如图所示，经过专门设计的电路板可以容纳MAME所有的游戏，你可以设计成2P/3P/4P等等你所喜欢的形式，值得一提的是机台的显示屏是朝上的，这样看起来不知道会不会觉得别扭，官方网站还提供了具体的设计方案和接线电路图，有兴趣的朋友可以去了解一下。当然，如果你实在不会制作，还可以通过汇款的方式订购各种类型的机台成品，详细的资料大家可以到http://www.gamecabinetsinc.com查询。







图/文：dwt_so

汉化情报站

上期临时有事，所以“请”人代笔，结果弄出了一点小小的误会，就是中文游戏补完计划对捐卡者的赠物一段为站内人员搞恶之举，看看就好，看看就好。

FC

每月都会介绍一下中文游戏补完计划，这期当然也不例外。本月放出的两个游戏都是实行计划前的重点通辑对象，两个都是外星科技的产品，一个是《魂斗罗》改版——《超级战魂》，另一个则是《爆笑三国》。《超级战魂》这个游戏个人感觉有一定难度，完全没有了当初玩《魂斗罗》那种轻松自如的感觉，而后者则是搞笑类的。





SFC

自从有了GBA模拟器后，SFC游戏很少有人问津，再加上许多SFC上的大作都移植到GBA平台，因此进行SFC游戏汉化的人也越来越少。本以为该平台不会再有人研究，也不会有其他游戏有人研究并被汉化（除了一些大作外），没想到……

Romhacker 中文网宣布《紺碧舰队》开始汉化。Romhacker中文网在汉化界里的辈份算是比较大的了，只是一直没有汉化作品出现，其中除了技术和翻译外，运气也是其中很重要原因。这次小组人员研究《紺碧舰队》后，发现可以完整汉化，再加上游戏本身较高的游戏性，作品出来一定十分完美。但是，这个游戏存在一些政治上的因素，现在组内正在商量要不要继续进行下去。看来Romhacker中文网还有相当长的一段路要走啊，也祝他们一路顺风。





《塞尔达传说 - A Link To The Past》算是任天堂看家作之一吧，如今Dark_Link发布了该游戏的汉化版。其中汉化了所有对话、剧情、路牌等内容，部分道具与制作人员表没有汉化，总体效果不错。对于这个游戏的汉化，ET汉化小组成立时确定的目标就是它，没想到半年过去了，该游戏的汉化对ET汉化小组还只是一个梦，然而，梦对于一个醒着的人来说是永远都不会实现的……





α汉化小组是从樱组分离出的一个汉化小组，该小组专门从事“《传说》系列”的汉化。目前正在进行《幻想传说》的汉化，目前进度20%，没有补丁，从图片上来看汉化效果不错，只是字体好像大了一点。





GBA

以前提过一个由红魔汉化的《口袋妖怪弹珠台》，而真正放出完整汉化版的则是TGB汉化工作室。笔者本来就看好后者，而没有想到的是，TGB汉化工作室老大yeyezai竟然请到了施珂昱来破解，看到这里大家也知道

外，运气也是
其中很重要原
因。这次小组
人员研究《纽
碧舰队》后，发
现可以完整汉
化，再加上游
戏本身较高的
这个游戏存在一
不要继续进行下
长的一段路要走

Past》算是任天





化小组，该小组
正在正行《幻想
，从图片上来看



怪弹珠台》，而
作室。笔者本来
化工作室老大
这里大家也知道

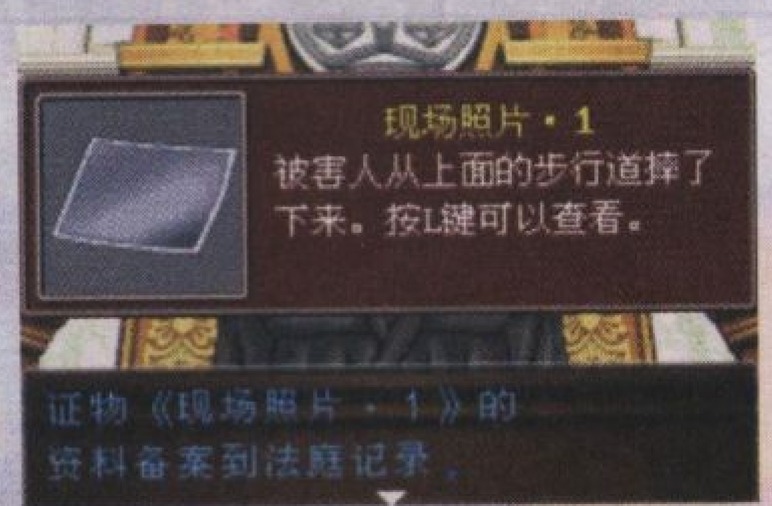




这个汉化版到底有多大份量了吧。后来让笔者吃惊的是，yeyezai在做完这个游戏后，宣布退出汉化界，原因是影响到了他的学习……我也希望大家在进行游戏汉化的时候，也一定要有节制，不要因为汉化而影响到本身的生活。据我所知，除了学习外，还有人为汉化没了女友、没了工作，请大家多多注意啊。在此也希望让大家多给汉化者一些理解，他们为汉化游戏真的付出了许多。

大家在玩了《逆转载判》前3章汉化版后，也一直等待会有人汉化第4章，没想到这个时候eastred放出了《逆转载判2》第1章汉化测试补丁，确实是让人吃了一惊。玩后感觉不错，不过比jpg汉化的一代还是差了一大截，不管是技术还是翻译方面都是如此。从技术来看，jpg对一代程序做了改动，你玩完了汉化的部分，剩下的部分不会有乱码，如果你会日文就可以看懂并能继续玩下去。而eastred没有做这个改动，玩完了汉化的部分就是乱码了，不管会不会日文都看不懂。从翻译的角度来看，一代里的每个人都有自己说话的风格，给人有很深的印象，而二代就没这么明显了。然而大家对他们两人的态度完全不一样，原因就是jpg对自己的东东做了保护……本人拿两个版本进行比较，并非小看eastred和B&B，你们能汉化这个游戏已经很不错了，只是想让大家明白jpg对汉化作出了一些贡献。如果付出后得到的是一片骂声，谁都会心灰意冷，希望大家能够理解、支持汉化者。





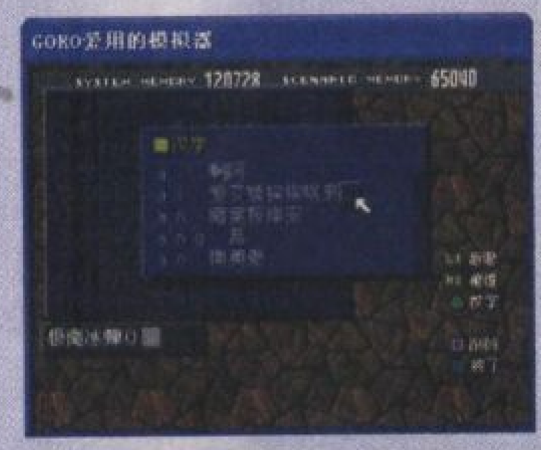
前面介绍了有人在汉化SFC的《幻想传说》，这里我要介绍的是GBA上的《幻想传说》也由千岛汉化小组在汉化。不过这个游戏的进度也一样十分缓慢，3个月进行了30%，再加上游戏随便在网上找了一个字库，看上去不是很舒服。不过看得出小组十分努力，而这又是个大工程，大家多给一些时间吧。





另外，以前介绍过由D商汉化的《麻将风云》汉化版在"吃、碰、听"选项时花屏的现象被RomanticDog修正了。还有天使汉化小组也发布了《快打旋风One》繁体汉化版。

PS



本月gorosega又放出《RPG工具4》汉化补丁，有了这个，大家不用汉化什么游戏了，用它就可以做出PS中文版RPG游戏，就像GBA上《RPG工具》。不同的是，做游戏的工具已经被汉化了。

除了放出《RPG工具4》汉化补丁外，goro还放出了《FF8》5%汉化搞恶补丁，因为技术问题，这个游戏肯定不会被完整汉化，也就是搞搞恶而已，大家不要去"攻击"他啊，因为他已经说清楚了的，大家也不要报任何希望。



这段时间老是有人问《FF9》的相关情况。其实宣布汉化"《FF》系列"的小组已经很久都没有音讯了，界内已经认同其不会再继续了。所幸的是樱组接下了重担，从樱组那里得知，完整汉化这个游戏没有问题，只是以现有的字库要完美汉化是不可能的（请注意用词，我用了"完整"与"完美"），只有完整汉化（就是把一个游戏分成许多部分汉化，然后以打补丁的方式来实现），这样无形中得麻烦大家。不过，现阶段也只能用这样的方法，才能将这个大东东完整汉化。





从游戏ROM的发表看SNK的过去和将来

文：Emu-Zone/ 微风

要出的最后还是出了……

没有拿到新游戏的喜悦，更多的是无奈……



回首模拟历史中最疯狂的时期，无疑是1998年疯狂的NeoGeo Dump运动，早期的NeoGeo游戏都是完全没有加密的数据，配合火热的模拟器Neorage，在以Romlist为代表的Dump小组的工作下，几乎把当时所有的NeoGeo游戏都转成了电脑用的数据Rom。那是一个混乱的时代，人们单纯追求着重温街机游戏的感动，《拳皇97》、《拳皇98》等陆续地Dump下并模拟是令我们持续兴奋和激动的根本原因，没有所谓的模拟道德、没有厂商的干预，对于世界来说仍然属于新生事物的模拟器一直保持着这个所谓的平衡走下去……



免费的晚餐一直吃到了1999年，鉴于盗版商的猖獗和模拟的疯狂，SNK开始在《拳皇99》和《群狼之证》里对基版数据进行了加密，但仍然被疯狂的人盗取了这两款游戏没有加密的工程版，也就是我们能在NeorageX里完整玩到的版本。对于我们喜爱模拟器的人来说，带来的好处就是能让我们能玩到最新的NeoGeo游戏；对盗版商来说这是一笔巨大的财富，然而对于制作厂商SNK来说，这却是一个毁灭性打击，盗版《拳皇99》几乎和正版同时上市，对厂商的影响自然非常巨大的。

虽然《拳皇99》的工程解密版被盗，但正式版的加密方式却是全新的，把附属Rom隐藏在程序Rom——C-Rom 里的原理让许多人为解密费尽心机，真正对新NeoGeo游戏的破解行动开始于《拳皇2000》的模拟，主要参与的人包括Neo-0，Mr.K，当然还有最受模拟迷们崇敬的MAME小组。经过近一年的努力，进展依然非常迟缓，许多为此捐赠过金钱的人们开始埋怨Dump小组的效率，当然其中也混杂着完全没有付出却最渴望索取的人：Lamer。在所谓的“众志成城”的情况下，SNK依靠一块使用近十多年的基板来对抗如此多追新驱动下的人们是多么微不足道，加密的原理最后被MAME小组以一段简短的C语言代码完全公诸于众，虽然这和MAME的年限法则并不冲突，但解密原理的公开也意味着NeoGeo游戏前途的黑暗，MAME小组的人们是一群疯狂的程序员和怀旧狂，以单纯对解密的欲望和游戏模拟方面来看，他们并没有错，但错到底在谁身上！Dumper？还是这群追求新游戏的人们……

《SNK VS Capcom Chaos》从Playmore公布开发消息到发表，一直都令许多人引颈而待，游戏Rom也重新定制了加密的方式，除了安插大量的加密数据，还在基板中加入了两块以往没有的SRAM。然而才发布不久，游戏的Rom就已经被Dump下并在有限的几个Dumper间流传，时不时放出的几张截图仍然令大家流尽口水，然而Rom在盗版商手上的意义就大大不同，这次由konexionkof.vivelared.com放出的并不是原版《SNK





表

将来

有最受模拟迷们
，进展依然非常
跟Dump小组的
却最渴望索取的
况下，SNK依靠
新驱动下的人们
ME小组以一段
和MAME的年
味着NeoGeo游
群疯狂的程序员
以方面来看，他
r？还是这群追

aymore公布开
游戏Rom也
加密数据，还在
而才发布不久，
的几个Dumper
家流尽口水，然
不同，这次由
不是原版《SNK



VS Capcom Chaos》，而是由盗版商制作可以直接选择全部12个隐藏人物的《SNK VS Capcom Plus》。不难看出，在SNK（现在应该称之为Playmore）正式发布《SNK VS Capcom Chaos》才不久，盗版商就轻易地破解了被SNK称为运用全新加密的《SNK VS Capcom Chaos》，在同一块老基板上上演不同的把戏对于对硬件再熟悉不过的盗版商是毫无意义的，即使我们模拟界能全面禁止游戏Rom的传播，街机厅的盗版仍将层出不穷出现，模拟道德可以令自己心安理得，但能阻止MVS游戏的继续没落么？

NEOGEO

实在佩服SNK的这块机皇底板，从以前的梦幻级底板到现在超旧式底板元老，它的生存能力可谓是前无古人、后无来者，其光辉早已经挥发殆尽，借助余辉来维系公司的发展只会被游戏界淘汰。但从中我们也能了解到SNK的无奈，全盛时期的SNK进军家用机的NeoGeo CD、掌机的Pocket Color和追求三维技术的NeoGeo 64都一败涂地，在这街机市场逐渐没落的时代，吃够了亏的SNK已经再没有胆量独自去开发新的基板来和其他公司抢占市场，还不如抱着旧人安稳地赚点小钱来得实际。然而，市场就是这么矛盾，模拟器和盗版终结了这块十多年的传奇基板。虽然令我们感到悲哀，毕竟NeoGeo游戏陪伴了我们这么多年，但对于这种现状实在是无奈。

JAMMA ジャーナル

说了这么多令人沮丧的话，实在是应该了解一下SNK以后的发展，毕竟《拳皇》、《侍魂》、《月华剑士》等曾陪伴我们渡过不少美丽的时光。据消息，《月华剑士Ⅲ》和《拳皇2004》将开发于以JAMMA为规格的机台上，JAMMA的全名为‘Japanese Amusement Machine Manufacturers Association’，是街机电脑板与机台的一种通用接口标准。这个规格把机台和基板结合在一起，加密也于以前不同，可以非常大程度上抑制盗版，不知那时我们还有没心情、有没机会到机室中去体会全新的《拳皇2004》和《月华剑士》了。也许，SNK转变成一个和SEGA一样的纯游戏软件开发商也不错呢。

《SNK VS Capcom》就这么悄悄地出现在我们的电脑显示器上，这次没有太大的激动，也没有过多的争吵，或许大家都疲倦了，相对于某些大喊“SNK Forever”、“Dump新Rom是没有道德的行为！”，同时又“快乐”地在电脑上玩着这款游戏的人，或许我们默默地接受它更实在些……

附：

由于这款游戏有不少和过去NeoGeo游戏的区别，下面列出一些关于运行游戏中产生的问题。

1、为何我用NeorageX无法正常模拟？

答：目前NeorageX仍然无法模拟现在这个Rom，通过改名的方法虽然可以运行并进入练习，但在对话时仍然会出现定机现象，需要专门为Rom打相应的补丁才行，配置低的读者们只有稍微等待一下了。

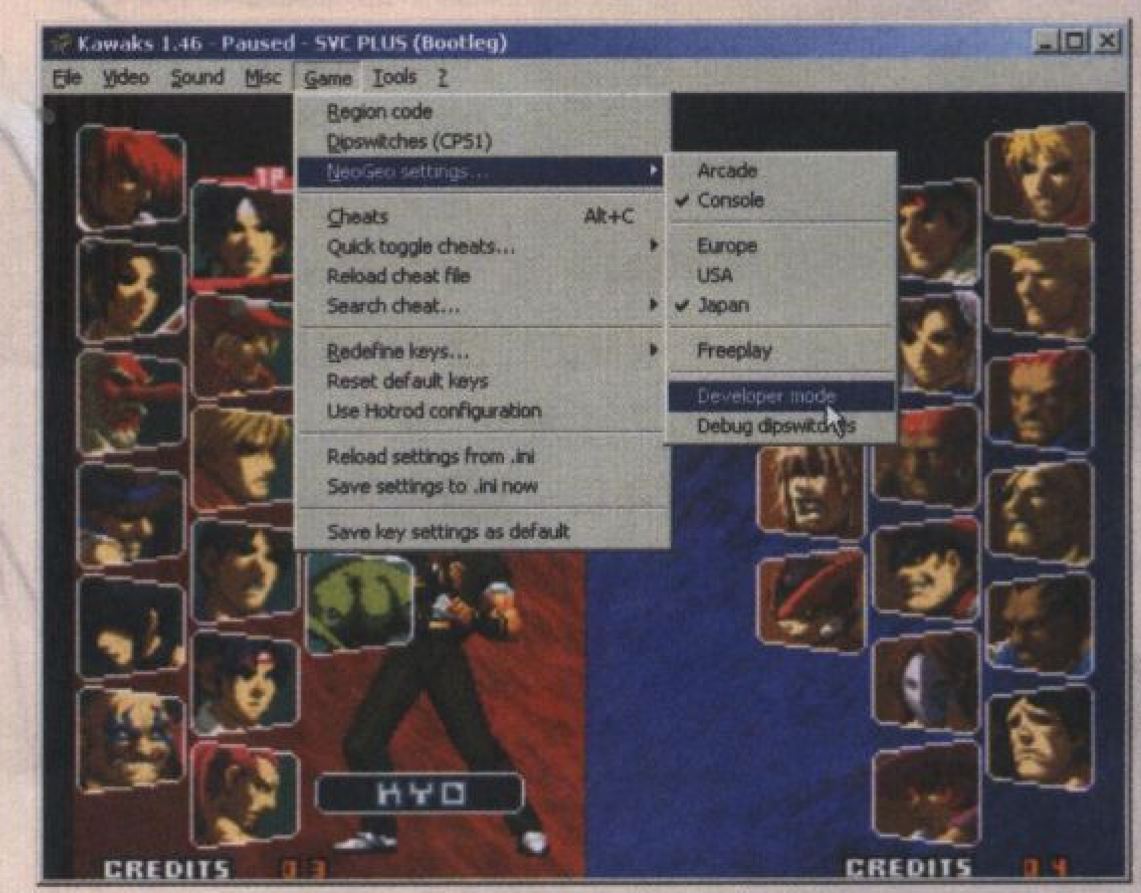
2、请问《SNK VS Capcom Plus》与原版游戏的区别？

答：Plus是盗版商完全解密并修改过的版本，可以直接选择游戏中隐藏的12位隐藏角色。

3、请问目前可以模拟《SNK VS Capcom Plus》的模拟器有哪些？

答：目前可以用Winkawaks和Nebula模拟，Winkawaks需要专门的Loader和dat，Nebula只要加入dat就可以了，这两个模拟器都可以在光盘里找到。

4、如何选择12个隐藏的角色，我用的模拟器是Winkawaks。



答：首先确定要使用1.46版本或更新的Winkawaks，因为只有这些版本才有开发者模式。在普通模式下，有8位角色是直接可选的，如果要选择另外4位隐藏角色，则必须以家用机模式进入游戏，然后勾上游戏（Game）菜单的NeoGeo Setting里的Developer Mode，在练习模式就可以选了（角色隐藏在中间空位）。

5、为何我刷新不到游戏？

答：首先确定你有对应的dat文件和Rom文件，并保证BIOS文件neogeo.zip的版本，用Loader运行Winkawaks才能让游戏出现在列表。

如果你在模拟中出现其他问题，可以到我们论坛寻找答案：http://bbs.emu-zone.org，当然也可以直接发E-mail我：wind@gamelive.net。





责任编辑：taka　　Email：taka@gamelive.net

失色的太阳系

——SEGA家用主机系列回顾和模拟指南

文：为我们的正义献上群星的祝福



以前的硬件商SEGA，现在的软件商SEGA；一直都不能算成功的SEGA，却一直受到Fans热情拥戴的SEGA。这位颇受争议的业界奇才，为游戏界以及模拟界留下了无数神话。

SEGA在其作为硬件商的一生中推出了多部主机，主流家用机型基本上可以按照太阳系的九大行星来定义。可惜的是在2001年1月31日这一天，SEGA决定放弃家用机硬件的经营，于是这还未构建完成的太阳系就此失去了其曾拥有的耀眼光芒。如果将DreamCast算作SEGA最后一部家用主机，这颗行星也只是排到了天王星而已。

这篇文章不是要讨论SEGA为什么会失败，也不是要讨论SEGA出品的各种软件的辉煌与平庸，而只是将我们所知道的和了解的SEGA太阳系中各颗灿烂行星的历史、现状、模拟未来与大家做一个讨论。



在谈SEGA各主机及其模拟之前，首先把这几颗灿烂的行星向大家介绍一下吧：

右图就是SEGA太阳系中几颗主要的行星，相信朋友们看到这个就会明白MegaDrive为什么叫世嘉五代了吧。MegaDrive（GENISIS）正是此星系中的第5颗行星。当然，太阳系并不仅仅是由这几颗行星构成，还有大量的卫星和小行星带：

水星	SEGA GAME 1000
金星	SEGA GAME 1000（又被称为MARK II）
地球	SEGA MARK III
火星	SEGA MASTER SYSTEM（SMS）
木星	SEGA MEGA DRIVE（GENISIS）
土星	SEGA SATURN
天王星	SEGA DREAMCAST

SEGA COMPUTER 3000：处于水星与金星之间，SG 1000的改进型。

SEGA GAME GEAR：火星与木星间的小行星带，性能强大的便携主机。

SEGA MEGA DRIVE CD：木卫一，加强了性能并采用CD媒介的MD机。

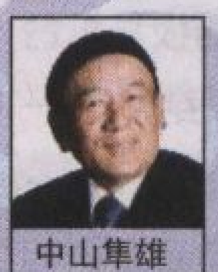
SEGA SUPER 32X：木卫二，MD的第二次升级，比土星更早采用SH2型主CPU。

由于SEGA非常注意硬件的更新和周边的开发，所以肯定还有着大量的各主机专用的周边硬件和升级套件没能列举出来，它们同样属于这个不朽星系的一部分。另外，几乎每台主流主机都有一种互换的业务用机板与之对应，例如ST-V之于Saturn，Naomi之于DC，它们可以说是太阳系的基础，是太阳系运转的能量来源之一。



SEGA各部家用主机大体介绍完毕，下面请随我乘上模拟器这台时光机，一起回到过去，具体地考察一下太阳系的历史。

太阳：SEGA


中山隼雄

SEGA于1954年在日本成立，创办者是一位叫David Rosen的美国人，他在正式成立SEGA之前，公司的名字叫Service Game Company，专营弹珠台业务。1965年该公司开始在其售出的弹珠台打上“Service Game”的标志，即SEGA。1979年，中山隼雄成为SEGA日本社的社长。1981年，SEGA开始











ive.net



指南

群星的祝福

星之间，SG

行星带，性能

了性能并采用

二次升级，比

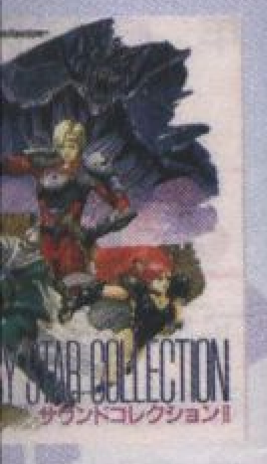
的开发，所

和升级套件没

的一部分。另

用机板与之对

DC，它们可



立，创办者是

，他在正式成

叫Service

台业务。1965

vice Game"



发行名为Game And Go!的掌上游戏机对抗Nintendo的Game And Watch，以此正式开始了与Nintendo的竞争。1984年，SEGA与CSK合作，逐渐坐稳了全世界家用游戏机市场第二的位置。80年代后期直到2001年3月，SEGA不断推出新的主机参加家用游戏机的市场竞争，可惜一直都未能当上这个市场的领头羊。2001年3月，在多方面的压力下，SEGA决定大幅度削减主力游戏机DreamCast的售价并停产这种家用主机，改变主要经营方向，转为多平台游戏软件开发。

SEGA GAME 1000	/SG-1000	/Japan, Oceania
- SEGA COMPUTER 3000	/SC-3000	/Japan, Oceania, Europe
- SUPER CONTROL STATION	/SF-7000	/Japan, Oceania, Europe
- SEGA MARK III	/MK3	/Japan
+ FM UNIT EXTENSION	/MK3+FM	/Japan
- SEGA MASTER SYSTEM	/SMS	/World Wide
- SEGA GAME GEAR	/GG	/World Wide
- COLECO VISION	/COLECO	/America, Europe
- OTHELLO MULTI VISION	/OMV	/Japan

水星：SEGA GAME 1000



编号为SG-1000，1983年7月在日本首次发卖，它的硬件配置基本是以日本当时当红的MSX个人电脑为基础，是已知的最早的SEGA主机。不久后SEGA在新西兰发行了该主机的澳洲版本。





该主机的游戏并不多，已经Dump出的Rom大概为50多种，被分类并入TOSEC类，即Computer类的Rom，其中也有象《太空侵略者》这样的老牌经典。该平台的游戏基本是SEGA自己开发的软件，由于游戏不多，销量也很一般，因而也并没有给玩家留下太深刻的印象。

该主机的模拟：

首选模拟器：MEKA0.65W

http://www.smspower.org/meka/

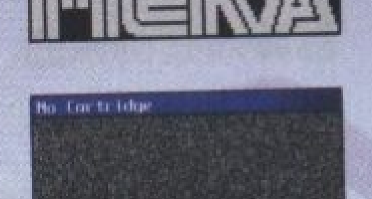


说到这个优秀的模拟器，我们一定得多花一些笔墨。坦白说，笔者从99年中开始接触模拟器时，这款模拟器的第一个公众版本已经在数个月前（99年3月）Release了。这个模拟器分为注册版本和公众版本两个版本，两个版本的功能完全相同，只是Release的时间不同而已。该模拟器基本完美模拟了SEGA的各种8位主机，是我们太阳系旅行的有力飞行器。DOS平台的Meka，Win32平台的Mekaw，GNU/Linux的MekaNIX共同组成了Meka的多平台计划。以上是Meka支持模拟的主机列表：



这个太空旅行器的作者是法国的Omar 'Bock' Cornut，在模拟名人堂emu-celebs.consollection.com中您可以看到他颇似贝克汉姆的笑容。如果要大家要下载他的模拟器，最好赞同他那个性十足的观点：SEGA rocks，Nintendo sucks，SONY is a plain evil!也许SEGA迷会拍手称快，但是中庸一些对自己没有坏处^_^。

MEKA的使用指南



从MEKA 0.63版开始，MEKA开始出现Windows版本，这里的讲解以最新的0.65Win版为准。

MEKA的稳定性和兼容性十分不错，其软件界面也是古色古香，习惯了Raine和Bloodlust各款作品的朋友一定会觉得非常亲切。

MAIN

共有7个按钮，Load&FreeRom以及Load&SaveState自然不用我多说，Option中有九个CheckBox控件选项，另外就是Language和Exit选项。Option里选项的主要意思是：

Show internal bios if available in system - 在允许的情况下显示内部Bios。



Show game product number if available in database - 在数据库中记录存在的情况下显示游戏产品号。



Bright palette for Master System/Game Gear：对SMS与GG模拟采用亮的调色版。

Close file browser after loading a game：在载入游戏后关闭Rom文件浏览器。

Switch to fullscreen mode after laoding a game：载入游戏后切换至全屏显示状态。

Display long file names and country flags：对Rom显示长文件名和国旗图标。

Show messages in fullscreen mode：在全屏模式下显示状态信息。

Wait for VSync in interface mode：在内部窗口模式下使用垂直同步刷新。

MACHINE



5个按钮，分别是Power（控制电源开关），Country（切换主机地区或国家），TVMode（切换电视制式），及HardPause（硬件暂停）和HardReset（硬件复位）按钮，稍微试试就能弄清楚的东西。

VIDEO



与其他模拟器类似，这里是设置显示模式和过滤模式的地方，可以逐层打开/关闭图层精灵，还可以设置屏幕的显示位置。Full Screen可以切换显示为全屏幕模式，Themes可以更换菜单和鼠标样式。Blitters是选择视屏的渲染方式，Layers是关于打开个子图层的设置，Flickers是用来控制摇曳效果的开关，Screens是打开/关闭各个子窗口的设置。而MEKA与众不同的地方是加入了3D眼镜的模拟（3D Glass），以及可以自由更换和设定软件外观（Theme）。

SOUND

在这里我们可以设定声音声道、音量，还有采样率。MEKA是可以“Dump”游戏声音的，可以转换为WAV或



VGM文件用专用播放插件播放。FM Unit是使用模拟的FM音源模拟的开关，SEGA在后期的8位主机上加入了FM音源使得游戏机的音响系统有了划时代的发展。Volume是关于音量的控制选项，而Rate则是选择声音输出采样率的设置，如果要控制某些声道的打开和关闭就还需要Channel选项组。Dump可以保存游戏的声音或音乐文件为标准的Wave格式或是VGM格式。Voice REC则是模拟噪声的控制选项。

INPUT



MEKA支持了大量SEGA 8Bit机的输入周边，光线枪，外置体育、赛车手柄，外置键盘等都可以用PC的设备模拟。点击最下方的Configuation选项可以显示Input Configuation子窗口，可以在里面设置键位和手柄样式（每单击手柄图标一次可以改变一次输入单位的模拟）。Light Phase是光线枪，Paddle Control是模拟摇杆手柄，主要被使用于赛车类游戏，Sports Pad是体育游戏摇杆，Graphy Board是类似手写笔之类的画图工具，而SEGA KeyBoard则是使用SEGA专用键盘。

TOOLS



设置四个子窗口开关的菜单，分别可以控制调色版Pallete，资源查看器Tiles Viewer，信息窗口Message，还有技术信息窗口Tech Info的开关。

HELP

除了软件版本信息外，MEKA还附带了详细的说明



M 文件用专用
敌插件播放。
Unit 是使用模
的FM 音源模拟
开关，SEGA 在
期的8位主机上
入了FM 音源使
olume 是关于
输出采样率的设
需要 Channel
示文件为标准的
则是模拟噪声的

uation 子窗口，
手柄图标一次可
se 是光线枪，
被使用于赛车类
aphy Board
KeyBoard 则

设置四个子
口开关的菜
，分别可以控
调色版
allete，资源
看器 Tiles
ewer，信息窗
Message，还
了详细的说明

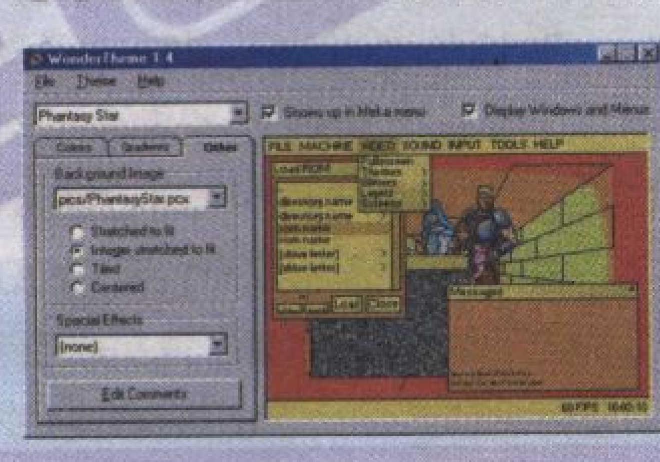
文档 Documentation(Dos&Win) 及模拟器更新概要 Change，更为可贵的是有很详细专业的兼容性表格 (Muti)Compatibility List，可以对各种单人游戏，多人游戏，根据不同的类别来查询详细的模拟情况。

关于MEKA 的美丽外表：

大家有没有发现，MEKA 的外观是十分漂亮的，随着逐级菜单动画式地展开，美丽的焰火跟随着你的鼠标一起运动。由于MEKA 的外观（Theme）是由MEKA.THM 文件定义的，编辑修改这个文件就可以达到换肤的目的。下面就来跟我 DIY 一次吧。

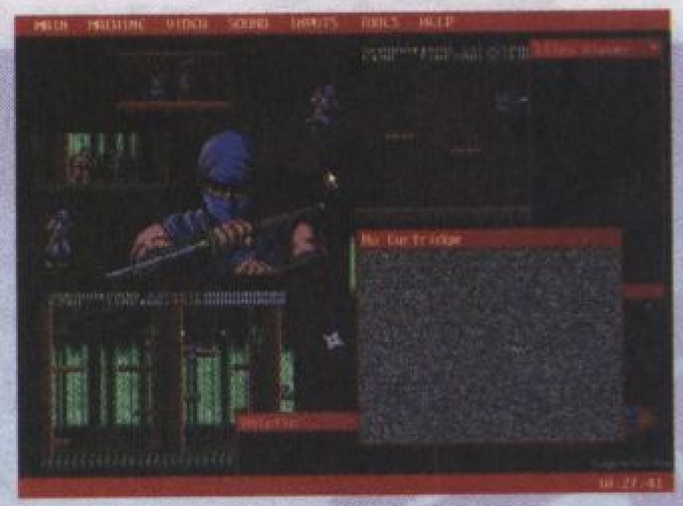
首先用任意文本编辑器打开 MEKA.THM 文件，可以发现很多不同 Theme 的定义方法。例如 Default 这个文本块中清楚写明了边框、颜色、高亮设置、背景颜色、背景图片等等定义数据。注意，这里分号以后的语句是代表注释的语句（类似程序设计中用于注释而不起实际作用的语句，例如 C++ 里 // 后面的语句），大家可以详细看看说明中颜色代码和真实颜色的匹配关系。然后就可以按照格式修改文本框、工具栏、消息框，各种边界的颜色定义了。注意有两个可选语句：Special（特效），可以在“鲜血”、“心”、“雪花”之间选择。BackGround 背景，可以自由选择一些自己喜欢的背景图。

MEKA 的 SMS 主机背景看厌了，有办法换一个吗？有，大家到 http://www.smspower.org/meka/themes/index.shtml 可以下载整合的背景图片包。比如我现在下载了 SuperFighter 的背景图，我们可以在 MEKA.THM 里查找到相关的字串，将“background_pic=”语句后面加上图片的路径，再将该 Theme 语句块前面的分号消掉予以激活就可以了。另外，也可以把这一句加到已经激活的 Theme 语句中，在已有的 Theme 中添加背景图。



下面来举个例子：我想在 Bloodlust 的 Theme 中加入自定义的背景图片，该怎么做呢？首先我们下载 MEKA 官方网站提供的 Theme 背景包后，将所有背景解压缩到 MEKA 主目录下的 pics 文件夹里（例如路径为 c:/meka065w/pics/）。然后用文本编辑器打开 MEKA.THM 文件，找到 Bloodlust 语句组后，包含的语句里加入“background_pic= 图片路径”即可。例如想更换为忍者外传的背景图，就加入“background_pic=pics/NinjaGaiden-SMS.pcx”语句。加载完语句后保存 MEKA.THM 文件，运行 mekaw.exe，选择 Video → Theme → Bloodlust 就可以了。操作无误，你就可以看到你的飞行器已经彻底换了一套行头^_^。





最后，MEKA 的 Theme 其实有着专门的编辑制作工具 WonderTheme(http://www.smspower.org/meka/wondertheme/)，这里就不详细介绍了。

其他模拟器：新生的模拟器 KEGA_SE 也可以模拟 SG 1000 机种。

水金小行星带 SEGA COMPUTER 3000



SC 3000 属于 SG1000 的升级产品（应该称之为改进型更确切些），是 SEGA 面向家庭电脑类的产品。SC 3000 在 1983 年 11 月在日本首期发售，与 SG 1000 的基本硬件相同，但是面向的消费对象不同。SC 3000 比 SG 1000 增加了大量的硬件周边（小行星）：



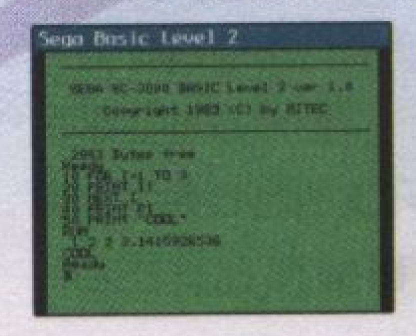
打印机：SP-400

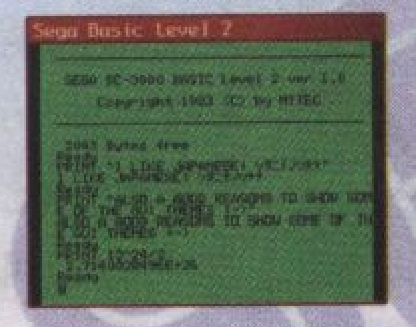
磁带读写器：SR-1000（许久前的中华学习机读取游戏的介质是用磁带的，您还记得吗？）

超级控制站：SUPER CONTROL STATION SF 7000（多用途输入设备）

配置硬键盘的主机：SC 3000H

另外这款 Computer 还集成了 3 个软盘驱动器，增加了打印机接口和少许内存容量，它内置了 BASIC 语言







系统并后来在大洋洲与欧洲发卖。由于这算是计算机型的主机，TOSEC的Rom只有寥寥8款，而且多是SEGA BASIC语言练习工具或是SEGA Music Editor这样的东西，而这款主机的软件更是凤毛麟角。

模拟：仍然是首选MEKA与KEGA_SE。

金星 SEGA GAME 1000 II (MARK II)



SG 1000 II，SEGA开发用于游戏用的第二台主机，与真实太阳系那金星闪耀的光芒相比，这台主机就完全不是那么回事了。在历史记载中，这台主机的资料是最少的，存活的时间也是非常之短，只知道它是SG 1000的改进型并且硬件的更改并不大。由于主机和软件非常稀少，在TOSEC中甚至很难找到专用软件的归类。SEGA在SG 1000 II诞生后曾发售SG 1000 和SG 1000 II的专用键盘SK 1100来为这两台游戏主机添加多用途外设。当使用BASIC语言调试功能或Music Editor时，键盘型外设就是必须了。

模拟：已知的模拟器暂时是MEKA与KEGA_SE。

地球：SEGA MARK III



Mark III，比起SG 1XXX系列进步明显的主机，但历史上仍然欠缺光芒。这部主机硬件性能基本与后继机Master System相同。由于保留了键盘接口，所以其Rom分类仍归为TOSEC类。这部主机于1985年在日本发卖，保留了对SG1000和SC3000的软件兼容支持。但是，当它运行SG1000平台的游戏时，调色板会有较大的问题，有时候是变得非常灰暗，有时候则有颜色错误，这算是SEGA的一大失误吧。不久后，SEGA在Mark III上加入了新的FM声音套件，在1986-1988年在日本发卖的游戏中已经有一些采用了FM音源，大大加强了游戏的音乐表现力。这台主机将因为第一次使用FM音源而载入史册。





Mark III的Rom与SEGA Master System一同归入TOSEC类，大约与SMS共计500多款Rom。游戏方面还是以SEGA自己开发的游戏为主，有大量的街机移植作品。至此，SEGA的主机还没有真正地显示威力。而此时，SEGA最强的对手Nintendo已经利用FC上大量的优秀游戏逐渐站稳了脚跟，获得了大量的市场份额。

模拟：推荐MEKA，其他大量SMS模拟器只有少数支持Mark III。当然KEGA_SE也可以。

火星 SEGA MASTER SYSTEM (SMS)



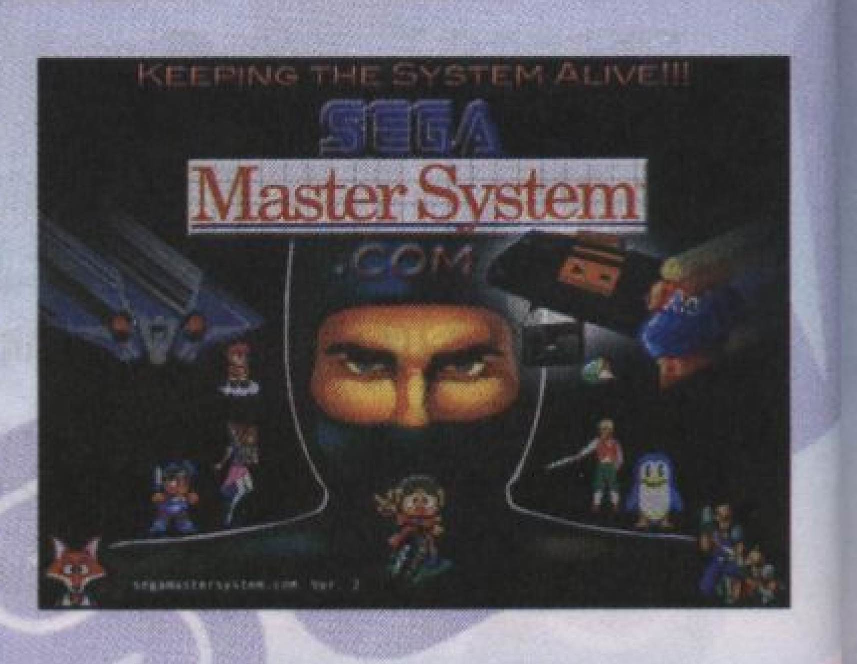
1983年Nintendo首先发卖Famicom，1985年SEGA发卖SEGA Master System (SMS)。SMS相对于FC，硬件性能并不突出。在日本发卖的SMS比较其他地区的同型机有着明显的优势——搭载了FM音源系统。有了FM的音源，主机的音乐表现力几乎有了质的提升。与上一代产品Mark III不同之处是其还搭载了3D眼镜，并引进了连发设置。于此也可看出，SEGA在家用机上走的是移植街机游戏和强化动作游戏的路线。SMS同样兼容以前的SG系列软件，只是那个调色板问题仍然存在。



SMS在巴西取得了巨大的成功，直至1997年SEGA在巴西市场仍发行过SMS游戏。另外在巴西曾出现SMS 2，SMS 3还有便携型与女性型SMS，足可见SMS在南美受欢迎的程度。2002年12月，还在巴西上演了最后也是最强的一幕——SMS3和50部游戏的同捆卡带限定版疯狂热卖！这令全世界SEGA迷都倍感骄傲。

SMS的硬件资料：CPU为8位元Z80，主频3.6MHZ，内存8K，显存16K，分辨率256x192，发色数64，同屏32色显示，4位单声道。Rom归类为TOSEC，约有500种，SEGA的看家招牌系列作品《梦幻之星》就起源于这台主机。由于SMS在欧洲、南美吸引了大量的玩家和爱好者，不但为日后Genisis的热销开辟了道路，也为今天繁荣的SMS模拟造就了条件。

模拟：仍然是首推MEKA这一模拟SEGA 8Bit主机的最好人选。



模拟器的使用方法前面已经有过类似的详尽叙述，不再重复。与前几代主机不同的是，SMS的模





拟十分繁荣，Freeze SMS(http://freezesms.emuunlim.com/) 和SMS Plus(http://cgfm2.emuviews.com/emul.htm)也是非常不错的模拟器。而且它们的使用也比较简单，经常使用模拟器的朋友用起来一般不会感到困难（注意：如果想要得到Freeze的完全版本，是要捐赠10个美金的）。不过，个人认为SMS仍然不是SEGA 8Bit的顶点，SEGA真正的8Bit顶峰在在下看来应该是由SMS与SEGA Game Gear携手创造的。





火星与木星间的小行星带：SEGA GAME GEAR

仍然是基于Mark III的硬件设计，1990年8月，SEGA改进了一下SMS后，推出了其便携版本主机。该机型与SMS不同的地方是采用了小型低象素的屏幕设置（160×146），加强的调色版设计（发色4096色），将音源改为四通道立体声，另外还设计了用于对战的通信接口。GG仍然保持了对SEGA早期SG系列主机的支持，但由于调色版硬件的变化使得必须手动设置调色版才能正确显示颜色。



GG拥有非常强劲的硬件性能，其搭载的背光系统使得玩家即使在黑暗中也能继续游戏。不过彩色LCD的使用使得这部主机耗电异常之大，机身也比较笨重。Game Gear还配备了信号输出线，可以将图象输出到电视屏幕上进行游戏。





GG的游戏Rom终于能够从TOSEC系列划分出来，正式归入GOOD系列。GOOD GG系列大概有400款左右的Rom，其中有着代表SEGA形象的《Sonic》原祖作品，以及与《Sonic》相关的约10部其他游戏。正是这个时候，这只Smart的音速小刺猬开始风靡全世界。另外，象《超级忍》、《露娜》、《梦幻之星》、《光明力量》等SEGA名作也纷纷登陆GG，一时间好不热闹。SEGA的SMS与GG渐渐培育出了第一代的SEGA铁杆支持者，直到今天，仍然还有不少SMS+GG Fans散布于世界各地，也正是他们中的一些人造就了这些出色的模拟器。

模拟：仍然首推MEKA与KEGA_SE，其次是CEGG或者是VT-GG。



第一阶段结语：各位朋友，我们第一阶段的太阳系旅行计划就要告一段落，而我们的主力飞船MEKA也不堪重负必须更新了。在此，我再次声明，MEKA确实是一个非常伟大的模拟器，在2000年以前有着不逊于Callus的地位。大家如果对SEGA 8Bit主机非常感兴趣，可以登陆SEGA 8Bit博物馆(http://www.smspower.org)。这里有详尽SMS MKIII GG的软硬件资料数据库，还有部分Rom下载和完备的开发资料，更有齐全的音乐VSM。相信诸位模拟迷定会在那里乐不思蜀的^_^。

好了，朋友们，内太阳系的风光不错，不过这样的程度还不能让我们满足。加速，让我们来看看太阳系里最大的行星木星附近（也是SEGA最成功的行星Genisis）那些独到的东西。

木星：SEGA MEGADRIVE(GENISIS)



SEGA迄今为止最成功的一部主机，也是对应模拟器最成熟和最丰富的一部主机。1988年10月在日本首先发卖，假想的竞争对手是PCE。MegaDrive的美版名称为Genesis（创世纪），一个非常有气势和深意的名字。Genesis曾经在1993年的美国市场击败SFC，坐上市场占有率第一的宝座。在国内，世嘉五代也是无数SEGA迷进入游戏世界的起点。

MD采用一颗主频8Mhz Motorola 68000和一颗4Mhz Z80处理器作为CPU系统，分辨率可达320x224，最大发色数达512色，同屏显示64色（92年后的新版本主机提升为128色），有6个FM音源和4个PSG数字音源。这部主机的优点就在于其高速度和高处理能力，强劲的CPU适合表现高速度感和高流畅感的动作游戏，大量街机游戏的成功移植就是证明。但是，主机功能与显示特效的欠缺不得不说是其硬伤。由于不支持半透明特效和软弱的缩放功能让不少传统的RPG游戏厂商放弃了和SEGA一起开创世纪的道路。



1995年SEGA曾经在亚洲发售名为Nomad的MD便



携机，兼容MD的卡带，大大超越了GG的性能，但由于耗电巨大和价格昂贵，在国内只有几个大城市能见到它的影子。不久前，当笔者的侄子告诉我曾经有这么一种主机时笔者还不相信，在查到相关资料后才感叹自己的见识浅薄。





MD的游戏官方宣布为442本，对应的Rom为Console类的GOODGEN Rom。这里的Rom就多得出奇，粗略统计有4000个以上，每个种类的游戏几乎对应10个左右不同Dump版本，想收集齐全的朋友确实需要一些毅力。说到MD上的游戏，《梦幻模拟战》、《光明力量》、《Sonic》、《梦幻之星》，从90年代初开始读《电软》的朋友们一定不会忘记这些熟悉的名字。国内的一些游戏厂商也为此平台制作了一些本土化的中文游戏与汉化游戏，例如《吞食天地》，《水浒传》等等。

模拟：从1998年开始，MD的模拟就已经进入了成熟期，众多新模拟器的推出和优秀模拟器的更新使大家尽情享受着这部黑色主机的快乐。但是，MD的模拟并没有给人们留下特别深的印象，为什么呢？笔者的看法是：CPS1模拟器的成熟和SFC模拟器的成熟抢走了本应属于MD模拟的风光。CPS1的完美模拟和街机原作极高的人气度拉拢了相当的模拟Fans，无数的模拟道友通过它认识了EMU这个东西，其中有不少朋友更是申请了域名和空间做起了模拟站点。另外就是当时的SFC关于半透明设置以及Rom管理和合并的话题也十分惹火，“怎样能在《第四次机战》中显示光线射击”、“怎样合并磁碟机的Rom并用模拟器模拟？”诸如此类的问题曾经在各大论坛使不少朋友深入地认识和了解了模拟器。由于MD模拟的傻瓜程度较高也使得大家对其研究的兴趣并不是很大，不过我们木星旅行飞船的选择还是马虎不得。

GENECYST VER:xxx

http://bloodlust.zophar.net/gen/genecyst.html



Bloodlust的这一作品是终止开发最早，但早期使用频繁的元老级模拟器，与Nescyst和Callus有着类似的界面，熟悉Win98 PCI声卡配置的朋友一定还记得让它第一次发声时的喜悦。这个模拟器在98年末就终止了开发，但是其完成度已经相当之高，几乎可以兼容80%的MD游戏。笔者自己在测试中发现此模拟器并不能在NT环境下运行，这不能不说是一大遗憾。

KGEN 98 VER:04beta

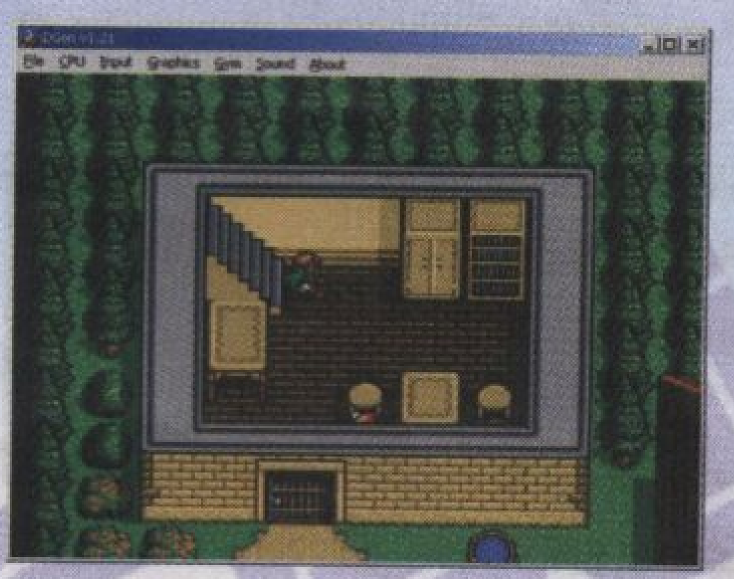
http://www.emuclassics.com/kml-empire/



1998年7月终止开发。这个DOS版的模拟器，却能在NT里运行，古旧的界面甚至让人想起了VSMC（早期SFC模拟器）。作者是Steve Snake，KGen是他第一款MD模拟器。对于这位了不起的家伙我们会在后面详细介绍，因为他创造了火凤凰般的三次MD模拟重生奇迹。

DGEN Ver:1.21

http://www.dtmnt.com



逝去的经典，强悍但不能称为完美的中古级模拟器。这个级别的模拟器都使用了DirectX技术，拥有不错的兼容性，但也逐渐停止了开发或者说许久都没有更新。Dgen的作者Dave想必大家都认识了，他就是Final Burn的原作者，模拟CPS2和SEGA《冲破火网》的先驱。懂程序的朋友可以下载C++版的Dgen源代码看一看，那么你就会明白称其为天才的原因了。

当然，天才的脾气也是很大的，Dave在Readme中喋喋不休地告诉大家：他知道他的模拟器全屏模式有问题；他知道他的模拟器声音有延迟现象，这些都别问我；还有发EMail给我时别塞入100K以上的附件……大家也许还记得Final Burn官方版一而再再而三地停止和恢复开发吧，还有他与Final Brun Alpha的争吵吧，没办法，这就是天才的个性^_^。

朋友一定还记得让
98 年末就终止了
呼可以兼容 80% 的
以器并不能在 NT

beta
/kml-empire/



ke，KGen 是他
仪我们会在后面
MD 模拟重生奇

逝去的经典，
悍但不能称为
美的中古级模
器。这个级别的
拟器都使用了
rectX 技术，拥
不错的兼容性，
也逐渐停止了
者 Dave 想必大
者，模拟 CPS2
的朋友可以下载
会明白称其为天

在 Readme 中
将全屏模式有问
这些都别问我；
附件……大家也
三地停止和恢复
吵吧，没办法，

MEGASIS VER:0.06a

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Spade/3163/



这是日本人 J.T 和 BORI 的模拟器，它的版本号虽然很低，但是其模拟效果和兼容性却是异常出色。2001 年 4 月的最后一个版本，在当时看来几乎是最强的 Genesis 模拟器，可惜由于停止更新而退出了模拟舞台。

阶段总结：区分 Genesis 模拟器的效能，笔者有一个比较土的测试方式。运行各个版本的 MD《恶魔城》，当打到第 6 大关（England）的时候，在版中会有一段关卡是主角倒立行走跳跃的部分（不是逆城那种模式，而是重力反向），以前老的 MD 模拟器是完全看不到人的，只能看见游戏背景（看不到人我也可以通关，真强^^）。大概是从 Wgens 1.60 开始修正了这个 Bug，完美重现了倒立的画面。个人认为从此 MD 模拟的完美时代到来了。

WGENS VER:2.11

http://gens.consolemul.com/



最强的 MD 模拟器，大约兼容 93% 的 MD 游戏。对 SEGA CD 和 SEGA 32X 都有着相当好的模拟度，现今当之无愧的 MD 模拟王者（唯一支持联网对战的 MD 模拟器）。作者 Stehane 是一个比笔者还小一岁的法国学生，笔者对其唯有五体投地的佩服。由于 Wgens 以前本刊有过详细的介绍和讲解，故今次就不详加说明了，只在文章最后补充说明几个经常遇到的棘手问题。Wgens 理所当然是我们木星探险的首选。如图，气势如虹的残阳场景——请注意碧波倒影的完美再现。



KEGA & KEGA_LAZARUS SE VER: 0.04b&Release 5

http://www.eidolons-inn.de/kega/



非常强的 MD 系统模拟器，能够模拟 SEGA CD，也是我们今天着重讲解的对象。

用火凤凰不死鸟来形容这款模拟器再恰当不过。在 Kega 刚刚诞生的时候，有很多朋友说 Kega 是基于 Kgen98 代码的模拟器，名字取为 Kgen2002 更确切些。但 Kega 的作者 SteveSnake（也是 Kgen98 的作者）澄清了 Kega 并不是 Kgen2002，因为其中并没有用到 Kgen 多少代码。2002 年初，Steve Snake 与 Stehane 达成了一个 SEGA 模拟计划——互相交换源代码和互相提携（类似于某 S 和某 E？）逐步将 Genesis 系统及其 Addon 配件模拟完善。正当 Steve 踌躇满志地推出一个支持 SMS 系统的 Kega 0.04 版不久后，他的硬盘出现了问题，以前的源代码全部丢失。不服输的 Steve 仅仅凭着记忆再度作出了一个 SE 版，并于 2002 年 12 月发布。



时至今日，Kega_SE 版已经是第 5 个 Release 版本了，有的朋友会认为现在这个玩意比以前的差很多，对此笔者持保留意见。首先一而再再而三地重生显示了作者的惊人毅力，另外代码的全部重写和优化也使得新生的 Kega_SE 有着不逊色于 Wgens 的效能。令人惊奇的是 Steve 逐渐加入了 SMS、GG 的驱动后逐渐模拟了 SG1000、SC3000、MKII 这样的老式机型，成为 Meka 后又一个不折不扣的 SEGA 8bit 和 16bit 全能终结者。当然，如果你仔细浏览 Readme，你就会发现用打开 SMS/GG Rom 的方法就可以读取那些老式主机的 Rom 了。

下面简略介绍一下 Kega 的使用方法（以 SE_R5 版为准）。

首先，NT 操作系统请安装最新的 ASPI 驱动程序。以下的讲解以突出重点的讲解为准，毕竟模拟器还需要自己的熟练使用才有乐趣，详细的模拟教学也不是本文的需要。



FILE

除了Load Rom和Boot CD外以及电源设置外需要注意的地方有：

GAME GENIE：金手指功能，注意只在运行MD/Genesis系统Rom才生效，模拟其他平台游戏时无效。

BRM MANAGER：RAM卡的管理，可以创建和管理RAM卡，用于SEGA CD模拟时专用进度和读写档的管理。

COUNTRY

设置主机区域和侦测顺序的位置。

VIDEO

提供正常（Normal）、双倍（Double）、抽线（ScanLines），以及电视模式（TV Mode）四种渲染方式，还可以设置全屏后垂直同步。电视模式可以模拟电视机那种隔行扫描效果，并带有一定的图象过滤特效。

SOUND

提供采样率和音频强化以及录音的功能，注意Sound HQ是针对PSG特殊数字音源的模拟方式，Enable后可以模拟这种声音特效。



Sound HQ模拟

CD DRIVE

光驱及盘符设置。



完美同步的选择



BIOS路径的选择和配置

OPTION

有点花样的地方。Perfect SYNC可以让你在SEGA CD模拟时取得最好的同步效果，当然要牺牲一定的性能做为代价。Alternate Timing与“标准时钟”有一定的区别，可以更好地模拟SEGA CD的时钟模块。Set Config里面包含子菜单和子对话框，在里面可以设定BIOS与各种周边文件的路径。

HELP

帮助文档。当你点击About的时候会发出特别的声音，具体还请各位自己去试试。

大家注意到没有，以上6款模拟器全部是只有一个可执行文件的绿色软件，顶多也只会在相同目录下生成INI记录而已，实在是非常易用好用的东东。好了，大家请随便选择一艘好用的飞船，让我们来好好观测一下特点鲜明的木卫一和木卫二。

木卫一：SEGA CD

1991年12月，MD的第一个Addon周边——SEGA CD发售。SEGA改进了MD的一系列硬件缺憾，例如完善支持了以前没有或较弱的半透明及回旋缩放效果；将68000CPU主频提升到12.5Mhz；将主内存提升到768KB等等。在发售初期，SEGA CD作为一款高端配置的MD并不能在售价上取得相当的亲和力，而在发售后期，竞争对手们都换成了次时代主机而SEGA CD的羸弱性能根本不足以与之对抗。当MD的第2个Addon——SEGA 32X彻底失败后，SEGA认识到只有推出全新和强大性能的主机才能领跑家用游戏市场，可惜的是这也不是真理。



SEGA CD有相当多的经典作品，这种游戏的原版光盘就象PCE游戏光盘一样珍贵。在宝岛台湾，相当多的SEGA CD Fans拥有大量经典游戏的收藏：《索尼克》、《LUNAR》、《光明力量》，还有大量的动漫改编作品《天使之翼》、《幽游白书》等等。在国内这些原版盘还是非常少见的，如果你去Yahoo拍卖网站，说不定能买到Billyjr拍卖的原版SEGA CD哦^_^。



网络上流传的Rom格式的SEGA CD多为ISO+MP3，在模拟器上很容易实现这种占空间很小但模拟效能几乎相等原主机的模拟方式，具体请看后文。

模拟：WGENS KEGA AGES

http://emulazione.multiplayer.it/ages/

基本上Wgens仍然是最好的选择，Kega的性能也相当不错，注意到SEGA CD的模拟并不象MD模拟那么完美，很多时候都有这样或那样的问题，需要的硬件需求也稍高。大家知道光驱的存取和缓冲区的开辟以及MP3的适时播放（Fake音轨）这些东东的模拟会耗费模拟器作者们大量的脑细胞。

关于BIOS：使用Wgens和Kega是要注意要将3个BIOS的路





观测一下特点鲜明

CD

on 周边——SEGA
硬件缺憾，例如完
回旋缩放效果；将
内存提升到768KB
一款高端配置的MD
在发售后期，竞争
CD 的羸弱性能根
ddon——SEGA
推出全新和强大性能
的是这也不是真理。



大量的动漫改编作品
使之翼》、《幽游白
》等等。在国内这些
版盘还是非常少见
如果你去Yahoo拍
网站，说不定能买到
llyjr 拍卖的原版
GA CD哦^_^。
EGA CD多为
这种占空间很小但模
具体请看后文。

ES
er.it/ages/
，Kega的性能也相
并不象MD模拟那么
题，需要的硬件需求
区的开辟以及MP3
的模拟会耗费模拟器



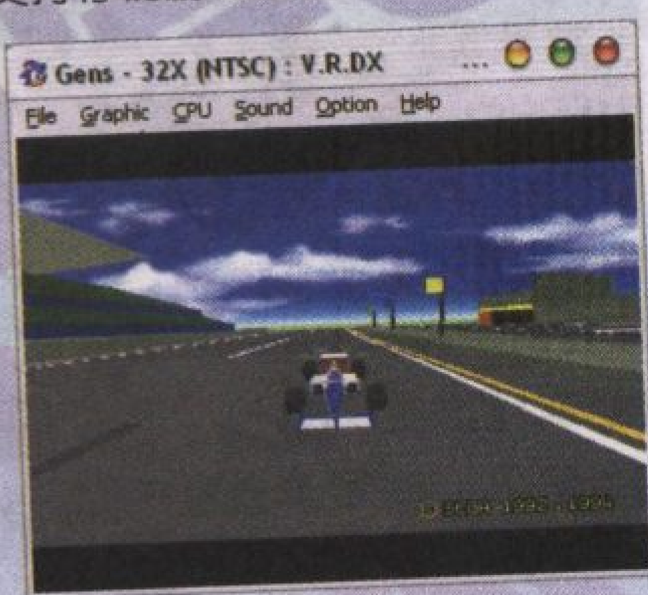
径配置正确：美、日、欧版的1.10版BIOS。

关于AGES：成名很早的SEGA CD模拟器，比Dgen还要早，使用方法与后辈Wgens与Kega大同小异，但是速度比较慢，兼容性也不太理想。

木卫二：SEGA 32X

笔者认为这是SEGA太阳系中最有魅力的一颗星体，也是现阶段成熟技术的探测飞船（模拟器？）所能达到的最远位置。

1994年11月SEGA发售MD的第2个Addon，与木卫一相比，这次的改变非常之大。使用两块日立SH2芯片做主CPU，与SS主CPU的区别只是时钟频率不同而已。S32X每秒可处理50000个多边形，硬件支持回旋缩放，分辨率320X224，同屏显示32768色，比MD增加两个立体声声道，使用卡带媒体，支持MD游戏，并且能够使以前不支持存档的MD游戏支持存储游戏进度。



如果没记错，SEGA Saturn也是1994年11月发售的，在提倡“虚拟现实VR”的当时花大成本推这么一部主机实在是不明智的，高昂的价格注定了这是一部面向核心支持者的主机，也注定了是一部无法取得好成绩的主机。另外由于技术的问题，SEGA 32X与MD的连携也并不成功，专用软件的数量也是相当的少。

该主机的经典游戏如《冲破火网》、《Sonic》以及《VR战士》的素质仍然是相当不错的，《Mortal Combat 2》明显感觉比MD版要流畅细腻，优点接近街机版的感觉。但是SEGA官方统计该平台游戏不超过50款，我们以前也送过全套的Rom，大概也就是30多款吧。

模拟：WGENS AGES

Kega并不能模拟32X，Ages的32X模拟仍然比较早期，这些飞船已经开始不适应这里的恶劣环境了，所幸的是Wgens仍然是可靠的。自从2002年6月推出的Wgens 2.0版支持32X到9月份推出2.11版以来，这款模拟器已经一年多没更新了，但是大家都没有忘掉它。也许是MAME完善支持SH2核心的街机机板使得SH2核心代码标准化后，Stehane终于让他的模拟器Break Through了一把。当然最高兴的还是我们这些模拟迷，在周期越来越长的模拟淡季中确实需要精英们的突破和我们大家的无私激情（详细的模拟攻略在以前的杂志中也有介绍，这里就不重复了）。

关于BIOS：使用Wgens模拟32X的时候要注意设置好BIOS的路径。注意，我们需要3个BIOS，少一个都不行。这些是：32XM68000、MasterSh2、Slave Sh2。

以上就是SEGA太阳系中最恢弘的木星及其周边的风景，我们现有技术的探测飞船也只能到此为止了，下面土星和天王星的探险属于外太阳系的范畴，对应的探测器正在紧张的研发或者测试。模拟迷们，下一次的次世代太阳系旅行我仍然期待与您同行！

SEGA主机模拟简略Q&A

怎样用Wgens完美模拟ISO+MP3的SEGA CD镜象？

首先将下载的ISO文件和MP3文件解压到同一目录下，对MP3文件进行全部改名。举例如下：ISO文件名为BLASTER.ISO，则以下方式改名：

Blaster.iso
Blaster 02.mp3
Blaster 03.mp3
Blaster 04.mp3

注意什么地方有空格就行了。

为什么我的Wgens模拟时颜色不对，有时候混乱？

这主要是显卡的兼容性问题，主流显示卡主要支持两种RGB：555&565，一般基于NVidia芯片的显示卡主要采用565模式（默认），老的Riva128和一些ATI显示卡则主要支持555模式。解决的办法是用文本编辑器打开Gens.cfg文件，在“Graphic”下面加入“Force555=1”或者“Force565=1”就行了。

到底什么时候需要BIOS文件？没有这些东西行吗？

进行SEGA CD或者SEGA 32X模拟时，BIOS是必须的，否则不能模拟，特别是32X的系统。Genesis系统则并不是特别需要BIOS，当然加上它结果并不坏，不过加上以后可能不能模拟有些游戏。注意，对Kega来说，模拟SMS/GG最好让模拟器调用BIOS，否则会出现各种各样的问题，Meka倒不用考虑得这么仔细。

为什么我经常不能运行模拟器，手柄会乱动，而且设置窗口会突然消失？

检查您的DirectX装好了吗？是不是升级到较高的版本了？如果是非数字的手柄请先校准，还有，窗口消失是您的配置文件紊乱了，建议退出模拟器后删除模拟器根目录的*.CFG文件，再试一次。



责任编辑：taka　　Email：taka@gamelive.net



皇家骑士团

——气势恢宏年代记（上）

图／文：木星游魂

皇家骑士团1 奥伽之战

该游戏是Quest公司基于奥伽战史第四章的框架，以欧洲中世纪为背景，于1992年推出的一款SRPG类游戏，并且一推出就取得了27万份的销量，这对于一家小公司和业界新人来说无疑是一种极大的鼓舞和肯定。并且当时《皇家骑士团1》活用了扩大缩小等SFC独有机能，这也使得游戏取得了更强表现力。

作为系列的初作，该篇以气势宏大的战争场景和神秘的中世纪宗教气息著称，《奥伽战史》的第四章为：魔神降临 黑暗女王的进军。伟大贤者拉迪暗杀了故友格兰·



赛诺比亚国王，并且和北方军事大国海兰多的茵多拉女王联手出兵，迅速吞并了邻近四国实现了大陆统一。暴政压迫下的人民在赛诺比亚骑士团残党带领下，对新生的“神圣塞提基内亚帝国”展开了最后的决战。《皇家骑士团1》便基于此历史背景展开，最后再度封印了魔神迪亚普罗……



游戏突破性地以半即时模拟的方式进行，玩家可以根据需要将各种不同职业种族的个体部队编成为一个作战单元体（军团），在辽阔的战争版图上驱驰。本作无疑是所有SRPG战斗场面最宏大的，敌我双方的二十个军

结局	性别	三神器	十二使徒之证	催斯坦	娜奥妮	加夫	CHA魅力	民众支持度
WORLD(世界)	无关	需要	需要	需要	需要	不要	无关	高
EMPEROR(皇帝)	男性	需要	不要	无关	无关	不要	无关	高
EMPRESS(女帝)	女性	需要	无关	无关	无关	不要	无关	高
HIEROPHANT(法皇)	男性	不要	无关	无关	需要	无关	无关	高
PRIESTESS(女法皇)	女性	不要	无关	需要	无关	无关	无关	高
SUN(太阳)	男性	不要	不要	无关	不要	无关	无关	高
MOON(月亮)	女性	不要	无关	无关	无关	无关	无关	高
MHARIOT(战车)	无关	无关	无关	需要	无关	无关	无关	高
HANGEDMAN(倒吊男)	无关	无关	无关	不要	无关	无关	无关	普通
DEVIL(恶魔)	无关	不要	无关	无关	无关	需要	无关	普通
DEATH(死神)	无关	无关	无关	无关	无关	不要	无关	低
TOWER(地震)	无关	无关	无关	无关	无关	不要	普通	低
FORTUNE(命运)	完成了[龙天堂]的那版，即在游戏开始输入名字（ファイアクレスト）便可以进入						低	低

全结局达成条件列表





团

（上）

/文：木星游魂



了魔神迪亚普



团在地图上沿指定路线移动，一旦互相遭遇就会切入战斗画面。玩家可以根据形势变化随时加以调控，超任的扩大缩小机能更使得战场魄力倍增，这种模式充分体现了军团战的气魄。某种意义上说，编成的时候就决定了该军团的目的、适性和战斗力，从而演变出许多千变万化的战术，令游戏的投入感倍增。本作至今都还存在着许多难解开的谜团和近13种隐藏结局等待着我们去探索。

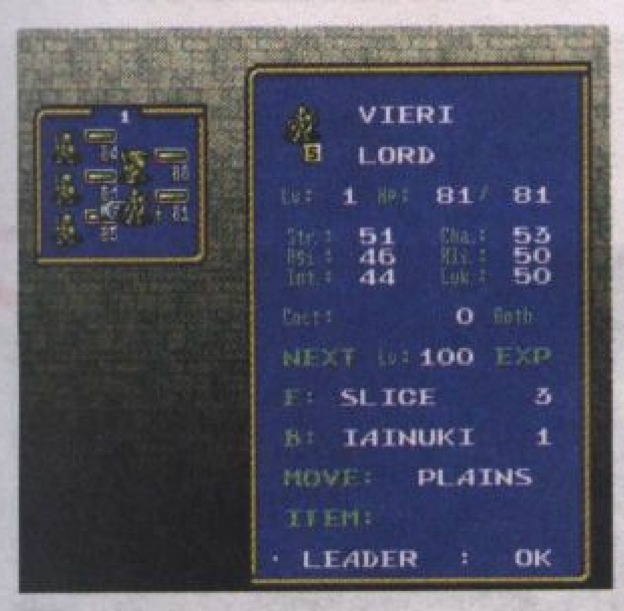
系统简介

⑴民众支持度



Chaos Frame，意为混沌之火，战斗场景右上方计量表中的白色部分，根据主角本身的魅力值（CHA）高低变化。游戏初始的民众度大致在45～55之间，这个数值也决定了游戏中一些同伴的加入和离开。

⑵角色能力参数



角色能力参数左右着游戏的进程和战斗的胜负，甚至可决定故事结局发展方向，在此有必要进行说明，除了LV（等级）、HP（体力）之外，还有六大参数：

STR（力量）：表示角色攻击力和防御力的高低，主要影响用武器直接攻击的威力。

AGI（敏捷度）：表示角色速度值高低，敏捷度高则容易命中敌人，且回避敌人攻击几率也高。

INT（智力）：表示角色聪明程度，关系到魔法攻击力和防御力的高低。

CHA（魅力度）：此游戏最关键能力指数，解放城镇、教会时魅力度高可大幅提升民众支持度，反之则会下降。魅力值在同比自己等级高的敌军战斗时便会提升，如果和比自己等级低的敌军战斗便会降低，所以在该游戏中一味嗜杀并不可取，如何平衡军队的等级是非常重要的。

ALI（善性）：表示角色善性程度，善性高则白天攻击力强（以善性50为分界），善性低则黑夜攻击力强，提升和下降的条件和魅力度相同。

LUK（幸运度）：表示角色的运气值，影响着角色回避率，同时也影响了在解放城市、教会时获得意外宝物（武器）的几率。

战斗系统综述

⑴编成考虑

①解放城镇部队：首先要明确的是每支部队的效能都是不同的，游戏中角色有CHA（魅力）和ALI（善性、信仰）数值。这两个数值一方面影响着转职，另一方面也决定了该部队解放城镇时出现的民众支持度是提高还是下降。如果要实现游戏最终的良性结局，培养出一两支专用于解放城镇的高CHA ALI部队也是有相当必要的。

②CHA变化条件：击倒级别高于自己的敌人上升，反之下降，也能通过特殊物品提升。

③ALI变化条件：与CHA的变化条件基本相同，但还有一个附加条件，那就是对手必须善性小于50才能提升自身ALI，此数值同样可通过特殊道具提升。所以解放城镇部队应该以高CHA、ALI角色组成，并且具有适中的移动力和基本的战斗力。（绝对的人气部队^_^）

④扫讨部队：担任扫除杂兵的任务并最大限度削弱敌方，以供我方解放城镇部队和低级别部队提升CHA和ALI，这样扫讨部队就应运而生了。这类部队不需要额外考虑什么，需要的只是足够的强大和冷血！因此这类型的部队往往要比版图上来进攻的敌人等级高出许多。当然，这种类型的扫讨部队是绝对禁止去解放占领城镇和教会的。

⑤游击部队：由于敌方



部队也具有着不俗的AI，很多时候敌方会在损失较大的情况下回城去补充兵力，而游击部队就是用于追击残敌用的。这支队伍通常以一些机动力优秀的飞行部队担任，同时这类型的部队还要担任起了敌方偷袭我后方时的及时支援任务。

⑥特殊编成部队：对于一些特殊地形（如水中、沙漠）和特殊敌人也有必要组织起相应的部队。以水战为例，以人鱼编成的水中部队，和对不死系的带牧师部队。



⑵据点防御进攻战术

游戏开始进入战场地图后，敌方会源源不断派出部队来攻击已方的根据地，选择一个敌方进攻线路上的城镇来进行防御，就是消耗敌人军力的最有效手段。在城镇中的部队可以逐渐恢复HP，也就是说驻守在这里的部队可以不用带神职牧师，这种情况下更能发挥出部队的战斗力。当然，对于一些城镇战斗适性不太高的部队，也可以以城为中心，在其周边作战。

⑶塔罗牌系统

合理利用手中的塔罗牌来辅助战斗也是胜利的关键。









对敌方一些特殊兵种的战斗中，使用与之相克的卡片，可以有效地保护自己和重创对手。一些强力的魔法卡片和回复卡片也是Boss战不可缺少的。

心得点滴



＊ 公主职业的特性是队伍中所有角色的攻击次数+1，并且该公主的攻击特性是对敌部队全员以神圣魔法攻击一次，这些会令军团的战斗力有质的提升。因此以公主为核心的军团拥有非常好的攻击适应性和强大的战斗力，即使遇上对方不死系部队也不毫不畏惧。

＊ 骷髅骑士（注：不是骷髅战士），攻击特性是前排攻击3次，再配合后排的恶灵，最后以恶魔为队长组成的邪恶部队，同样也拥有着异常强大的战斗力和机动性（综合移动特性为：低空）。前排的骷髅骑士装备上圣属性武器，那么对付除了敌军中拥有圣属性攻击角色或牧师外的部队都能够立于不败之地，这种类型部队作为扫讨战用部队是当之无愧的。至于骷髅骑士和恶灵，则是玩家拥有了リーチ（死灵法师）后将其遣往城镇中招募而获得。

＊ 每关中的宝物都不要急着去发掘，过关Save后再回到该地图来寻找也不迟，而且还可以利用无限SL大法获得理想的武器和防具。

＊ 如果玩家有幸在战斗后获得交易商卷（トレードチケット），那么则可以呼叫出商人购买下列道具：

剑的象徵（ソードシンボル）：加 STR 3~18 点

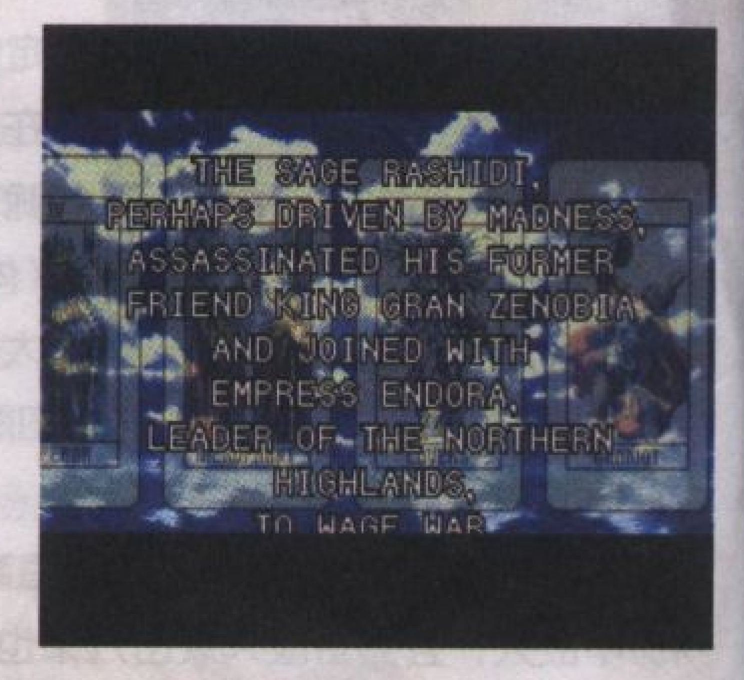
高速齿轮（スピードギア）：加 AGI 3~18 点

古文书（マグスペーパー）：加 INT 3~18 点

身体元素（からだのみなもと）：加 HP/Max 6~20点以上

命运神器（うんめいのうつわ）：加 LUK 3~10 点

因此只要有足够的金钱，就可以培养出异常强大的恐怖角色出来！



纵观全游戏，许多同伴的加入都取决于民众支持度的高低，至于玩家希望在游戏中扮演出一个什么样的角色、获得如何的结局，则全取决于长期战斗的积累。《皇家骑士团 奥伽之战》作为"《皇家骑士团》系列"的第1作，其宏大的战斗场景，多姿多彩的战术运用，浓厚欧洲中世纪文化的氛围，都成为了众多玩家记忆中难以磨灭的回忆。

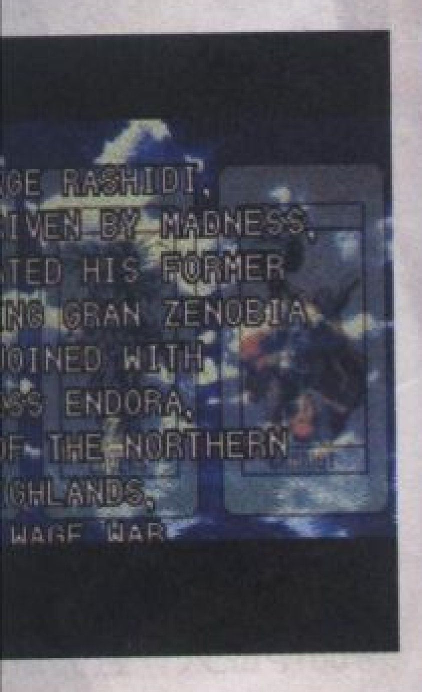
皇家骑士团2 荣光的颂歌

距初代发售三年后的95年秋初，堪称史上最完美的SRPG杰作《皇家骑士团2 荣光的颂歌》终于闪亮登场。该游戏以34分的高分成为《FAMI通》殿堂级作品，累计

攻击适应性和强大的
不毫不畏惧。
），攻击特性是前排
以恶魔为队长组成的
战斗力和机动性（综
骑士装备上圣属性武
攻击角色或牧师外的
部队作为扫讨战用部
灵，则是玩家拥有了
镇中招募而获得。
掘，过关Save后再
以利用无限SL大法

易商卷（トレードチ
买下列道具：
STR 3~18 点
AGI 3~18 点
NT 3~18 点
加 HP/Max 6~20点

加 LUK 3~10 点
培养出异常强大的恐



骑士团》系列”的第1
的战术运用，浓厚欧洲
玩家记忆中难以磨灭的

光的颂歌

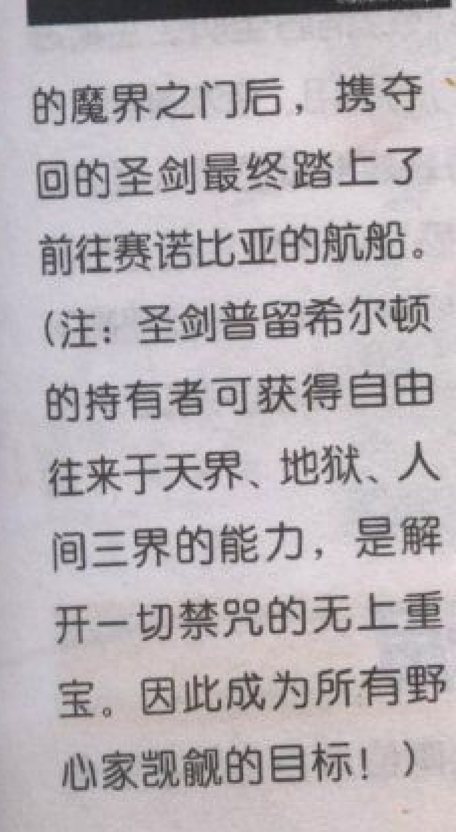
切，堪称史上最完美的
的颂歌》终于闪亮登场。
通》殿堂级作品，累计



销量比前作也翻了将近一番。更触动人心的剧本、有趣的系统、体贴的帮助、动听而又贴切的音乐、完全不同的分支剧情、丰富的物品、多彩的职业，再加上无穷无尽的秘密，这一切创造了《皇骑2》那不朽的神奇。



本作的故事背景设定在《奥伽战史第七章 威利亚（ヴァレリァ）的动乱》之中。威利亚诸岛位于塞提基内亚大陆东方，由于霸王（ドルガルァ）的意外逝世导致诸岛分裂成三股威力。而嘉利西亚（ガリシア）的罗迪斯教国暗黑骑士团在指导者兰斯洛特·T的率领下，渗透进了这块地域。与此同时，因为不详事件被放逐的塞提基内亚新生王国圣骑士团长兰斯洛特·H一行五人也到达了这里。他们似乎也肩负着某种特殊的使命，那就是夺回王家重宝——圣剑普留希尔顿。本作中的主人公德尼姆奋力封印了暗黑骑士，利用圣剑打开的魔界之门后，携夺回的圣剑最终踏上了前往赛诺比亚的航船。（注：圣剑普留希尔顿的持有者可获得自由往来于天界、地狱、人间三界的能力，是解开一切禁咒的无上重宝。因此成为所有野心家觊觎的目标！）







《皇家骑士团2》与前作相比，情节、系统、画面、音效无论哪方面都属完璧，突破了前作的境界达到了新的高度。游戏在SLG模式中融入了RPG的叙事方式，很多剧情交待都巧妙借鉴了电影镜头的运用手法， 可以说是游戏性与观赏性并举。《皇家骑士团2》所表述的内涵也极其深邃，由一对姐弟复仇的事件陆续引发出了导致改变整个大陆历史进程的传奇篇章。制作人松野泰己的意图就是想让玩家用观看历史影片的感觉完全融入游戏之中。



由于松野泰己在组织制作该作前，于数月东欧之旅中，目睹了南斯拉夫波黑战争中种族虐杀的种种惨状。受到极大震撼的他，在本作也加入许多反阴暗要素和复兴潜意识，这点从恢宏激扬的战场，肃穆庄严的皇家殿堂，阴森恐怖的废墟古堡等场景里可以强烈感受到。 3D场景使得战斗场面更真实更具有趣味性，曲折多变的情节配合着迭荡起伏的音乐令人欲罢不能。令人兴奋的是，继SFC版之后，后期的SS和PS版都加入了人物对话配音，这使得游戏气氛得以更充分渲染。



与前作相同，《皇家骑士团2》也设定为多结局。至于作为主角的德尼姆，其主要性格（Chaos、Law、Natural）要由玩家在重要剧情中做的抉择决定。本作以多分支剧情闻名，只是结局比前作要少了许多，与主角LNC选择也没什么关系。真正的结局只有下面这三个：

GOOD ENDING：说得姐姐加入。主角协助姐姐统合全岛各民族，赶走罗迪斯势力，最后独自出海前往圣骑士兰斯洛特·H的祖国ゼノビア，而水之オリビア也在之后出门了……

BAD ENDING：姐姐死亡。不管是直接战斗中杀死还是说得失败，或者加入后战死都是一样，主角在统合全岛之后被部下刺杀……

ENDING：同样要求姐姐死亡，如果所有民族的相性



（隐藏数据）都超过30，那么就将产生这个结局。虽然德尼姆顺利成为国王，可罗迪斯教国大兵压境，战幕又将临近……

系统简介

由于战斗系统与前作相比有了很大改动，角色的战斗是以单体状态进行，故增加了一些个人参数：

STR：力量，决定直接和投射攻击力。

VIT：生命力，决定物理和魔法防御。

INT：智力，决定魔法攻击力。

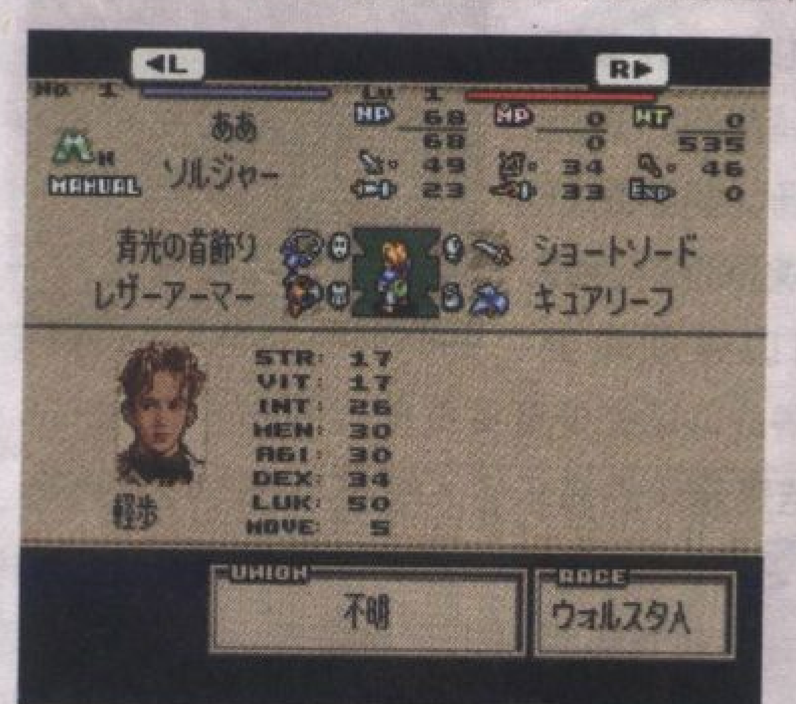
MEN：精神力，魔法攻防补助，同时决定特技攻击力。

AGI：素早，决定命中和回避率，当然还有WT。

DEX：器用，直接、投射攻击力以及命中率补助。

LUK：幸运，决定必杀出现的概率。这个升级时是不长的，只有通过吃卡片或装备“谜之四武具”来成长。

MOVE：移动力，这个只是和职业有关。



作为标准的SRPG，该作的职业设置已经非常丰富和完善了，各职业具有的特性也非常明确，熟练地发挥各种职业的特性亦是取胜的关键。当然，角色的成长也受到职业的制约。其中笔者认为最重要的角色参数就是AGI（素早）了，在该作中AGI不仅决定了角色的命中和回避能力，还决定了各角色的行动顺序　以及行动的次数。角色的许多参数（如：STR、VIT、INT、DEX、LUK等）都可以在战场上拿到卡片来增加或者使用一些特殊的食物来提高，而AGI增加点只能通过升级来获得，因此开始以AGI成长度比较高的职业（忍者、剑圣、弓箭手）来锻炼角色，最后再修正能力转成其他职业来运用，绝对是个理想的培养模式。本作中的地形因素非常重要，游戏初、中期尽快抢占有利的高位地形在战斗中至关重要，而AGI成长度较高的职业通常对地形的适性亦是非常好的。

本作中拥有着丰富的武具，每种职业都有着自己最擅



长的武器，但适用性最好的武器还是弓箭，抛物线状的射击轨迹可以避开多数中途的地形障碍击中对手，占据制高点后用弓箭可以轻松给予敌方重大打击。另外，当部队站在高处时，还可以利用高度差来攻击不在射程范围内的敌人。与此相反，当部队站在低处时，即使在射程范围内，也会因为高度差的问题而无法命中目标。后期的枪手持有的火枪也极具魅力，虽然有着攻击力较小、射击轨道笔直的使用局限，但确实能给人带来欧洲新变革渐近的感觉。

剧情简介

本作中卡秋娅与德尼姆这对姐弟由最初以村庄的屠杀复仇行动开始，逐渐一步一步踏入了威力亚岛的诸多民族纷争中的漩涡中。在战斗中不断成长，最终各自找到了自己的目标和战斗的理由。其中两姐弟间的亲情和民族纷争统治与被统治的关系紧密地纠缠在一起，让人更清晰看到了战争的残酷，而前作中活跃的兰斯洛特·汉密尔顿、渥沦、翼人卡诺普斯等也都在本作中登场。《皇家骑士团2》上演的是一幕深刻的历史大悲剧。从德尼姆姐弟的纠葛、看破世情后圣骑士兰斯洛特·汉密尔顿的缄默、公爵争权夺利的利用、亲友维斯（ヴァイス）的背叛、乃至“圣王”　特鲁嘉亚试图遁入魔道以获得主宰命运力量的痴梦……可能感觉到本作主题过于阴暗的缘故，松野泰己采取了某种妥协的方式——以暧昧不明的理由让德尼姆姐弟重新站在了一起，以此完成了大团圆的结局。



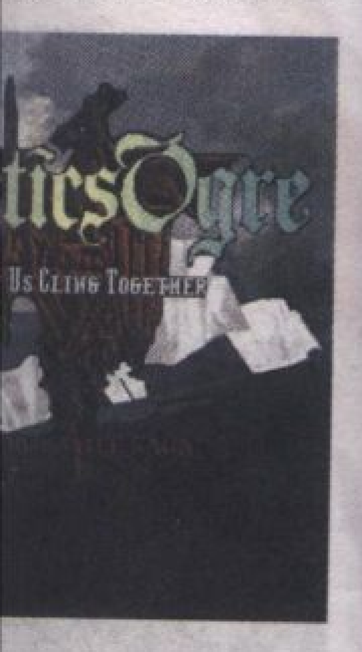
心得点滴

⑴快速练级：在训练模式中让两位角色都双手装备



长的武器，但适用
性最好的武器还是
弓箭，抛物线状的
射击轨迹可以避开
多数中途的地形障
碍击中对手，占据
制高点后用弓箭可
以轻松给予敌方重
大打击。另外，当部
击不在射程范围内
时，即使在射程范围
中目标。后期的枪手
击力较小、射击轨道
欧洲新变革渐近的感

最初以村庄的屠杀
力亚岛的诸多民族
最终各自找到了自



的残酷，而前作中
人卡诺普斯等也都
是一幕深刻的历史
情后圣骑士兰斯洛
用、亲友维斯（ヴ
亚试图遁入魔道以
则本作主题过于阴
方式——以暧昧不
，以此完成了大团

角色都双手装备



上盾，然后设置两者都由电脑控制互相攻击，由于双手都装备有盾，攻击力会很低，在互相攻击中就可以不断获取经验，玩家尽可以喝茶悠闲等待^_^。另外当到达等级极限50以后，就可以转职成为学者或者剑圣装备上晕眩魔法或者石化魔法，对自己使用后，其他低等级角色也就可以轻松击中他，从而也能快速地提升等级。（注：本方法使用后，会使得后期的死之宫殿战斗变得非常艰苦！）

⑵高会心一击：战斗中角色攻击时有时会出现白光一闪，敌方角色被击退一步远的会心一击状况。这种情况有利有弊，对于一些二刀流的职业来说（如剑圣、忍者）第一下攻击就令对手强制后退了，那么就失去了二刀的两次攻击效能。但是总的来说还是利大于弊的，毕竟对手被击退无法反击可有效保护自己不受伤害，这对于近战系的职业来说是很大的帮助。而角色的LUK值决定了会心一击出现的几率，LUK值可以在游戏中通过获得卡片的方式来提高，但是这种方法也有降低的危险， LUK卡片是唯一一个同时有增减几率属性的卡片。另外一种方法就是利用装备“谜之四武具”来成长，四件武具为：にぎりがくさい剑、むずがゆい小手、汗くさい甲冑、ヌメヌメする兜。



这四件武具都出自死之宫殿，装备上之后，每升一级LUK+4，很容易就可使LUK达到100。

⑶高机动的部队：游戏中能够有效提高移动力的装



备就是ウイングリング和ワープリング了，前者可以使角色移动呈飞行状态，后者为转移移动效果。ウイングリング：用コカトリス在アルモリカ城换购，也可通过说得敌方角色来得到。ワープリング：出自死者之宫殿B3，另外在第一次到死之宫殿B1时，有许多敌方角色拥有，利用石化魔法辅助小心地一一说得获得，这对以后的战斗有着巨大的帮助。

后记

为了理想，能否弄脏自己的手？

世间之事无法断言。



从游戏中这两个章节的标题我们可以看出，《皇家骑士团2》已不像一般战棋游戏那样拘泥于战争的表面，而是开始深入探讨战争的目的和意义。在进行这个游戏的时候，我们已不在是一个单纯的玩家，而更多已经融入到那个纷乱的世界中，去努力寻找自己的生存战斗的理由，去发掘自己对名誉和责任的真正认识。而这些正是这个游戏经久不衰的原因吧。在那里，我们一同经历着血与火的考验；在那里，我们品味着亲情、友情与爱情；在那里，我们做出了人生的抉择。



新手入门 ROM 命名规则

任天堂篇

图／文：Roy

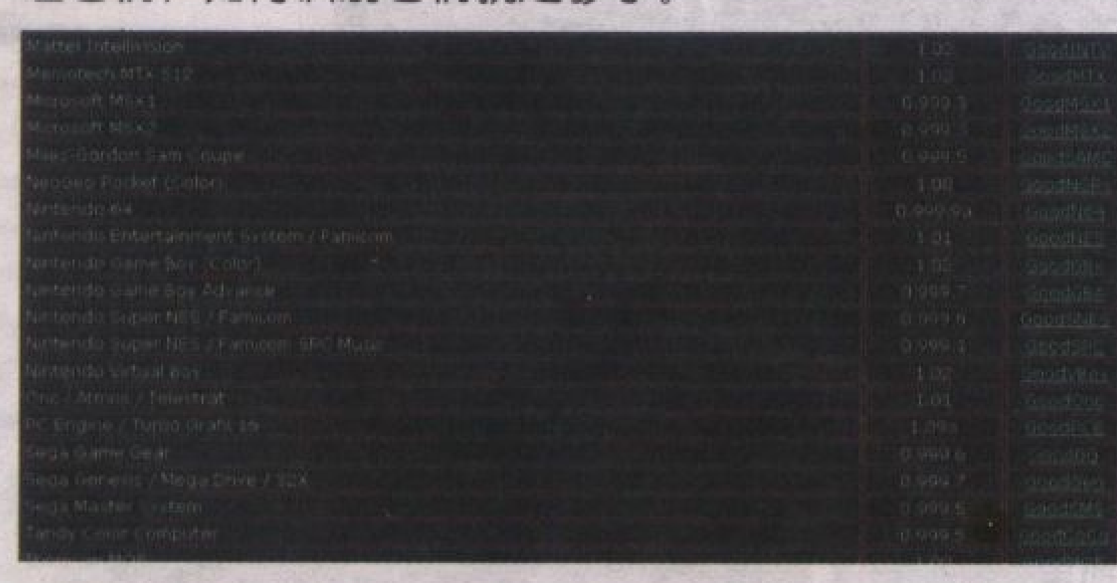


不知道有没有朋友与我一样感到Rom的文件命名很难琢磨，在那一串长长的名字里面，除了编号和英文名称之外，其他的几乎完全摸不着头脑。带着这样的问题，在下最近潜心研究了一下Rom的命名规则，并在此把在下的一些心得同大家分享。

ROM 文件名称的制定

www.RomCenter.com
SNES MAME NEOGEO GENESIS GAMEBOY RAINE N64...

关于Rom文件名的制定，基本上可以被理解为一种习惯性标注。制定这些规则的人究竟是谁，笔者也很难说明白，似乎是与发布Rom的Dump组织以及Rom管理工具作者之间的一种默契。其实，在Dumper刚出现的时候，Rom的命名方式是很自由的，记得99年的时候还有Redump这种情况出现（简单说就是已经有了被Dump的Rom之后，又有人对这个卡带或者存储器进行Dump）。但是有一点可以肯定的是，不管是如何命名的游戏Rom，我们最后都可以通过类似Romcenter、Good等Rom管理工具来对它们进行有效管理。一般的朋友只要了解如何管理它们，如何识别它们就足够了。

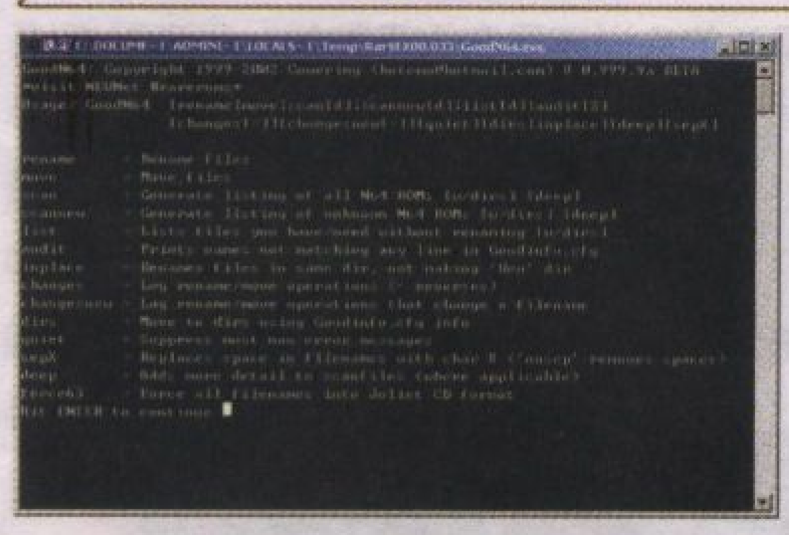


Mattel Intellivision	1.02	[illegible]
Memotech MTX 512	1.02	[illegible]
Microsoft MSX1	0.999.3	[illegible]
Microsoft MSX2	[illegible]	[illegible]
Miles Gordon Sam Coupe	0.999.5	[illegible]
Neogeo Pocket (Color)	1.08	[illegible]
Nintendo 64	0.999.9a	[illegible]
Nintendo Entertainment System / Famicom	1.01	[illegible]
Nintendo Game Boy (Color)	1.02	[illegible]
Nintendo Game Boy Advance	0.999.7	[illegible]
Nintendo Super NES / Famicom	[illegible]	[illegible]
Nintendo Super NES / Famicom SPC Music	0.999.1	[illegible]
Nintendo Virtual Boy	1.02	[illegible]
Oric / Atmos / Telestrat	1.01	[illegible]
PC Engine / Turbo Grafx 16	1.09a	[illegible]
Sega Game Gear	0.999.6	[illegible]
Sega Genesis / Mega Drive / 32X	0.999.7	[illegible]
Sega Master System	0.999.5	[illegible]
Tandy Color Computer	0.999.5	[illegible]

其实游戏Rom的命名基本上都可以分成两个部分，一是版本部分，一是注释部分。版本部分的内容基本上就是要说明这个Rom到底是日版、美版还是欧版，有些Rom的文件名还包含着对Baddump（失败Dump）和Hack（破解）的注释。关于注释部分，我们就比较容易理解了。就是要说明这个Rom与其他Rom有什么不同，也就是说这个Rom里面包含的是什么游戏。对于这个部分，我们只要直接把游戏名称输入浏览器，就能找到这个游戏的很多资料。所以本文的重点将放在说明游戏版本的那个部分，好了，Let is go！

All-Pro Basketball (U) [b9]	Antarctic Adventure (J) [b2]
All-Pro Basketball (U) [ba]	Antarctic Adventure (J) [b3]
All-Pro Basketball (U) [o1]	Antarctic Adventure (J) [b4]
All-Pro Basketball (U) [o2]	Antarctic Adventure (J) [b5]
All-Pro Basketball (U) [o3]	Antarctic Adventure (J) [o1]
All-Pro Basketball (U) [o4]	Antarctic Adventure (J)
All-Pro Basketball (U)	Anticipation (U) [b1]
Alpha Mission (U) [b1]	Anticipation (U) [b2]
Alpha Mission (U) [b2]	Anticipation (U) [b3]
Alpha Mission (U) [o1]	Anticipation (U) [b4]
Alpha Mission (U)	Anticipation (U) [b5]
Amagon (U) [a1]	Anticipation (U) [o1]
Amagon (U) [a2]	Anticipation (U)
Amagon (U) [b1]	Anti-Hippie Dr Mario (Dr Mario Hack) [o1]
Amagon (U) [o1]	Anti-Hippie Dr Mario (Dr Mario Hack) [o2]
Amagon (U) [o2]	Anti-Hippie Dr Mario (Dr Mario Hack)

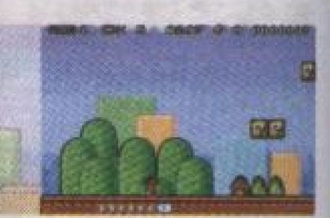
游戏 ROM 的命名规则



太远的就不用说了，比如C64之类的游戏Rom我们也很难遇到，所以就拿最近比较流行的GBA Rom举例说明吧，Rom的命名一般是这样的。

1190 - Super Mario Advance 4 Super Mario Bros 3 (E)





“1190”表示的是这个游戏的编号；“Super Mario Advance 4 Super Mario Bros 3”表示的是这个游戏的名称；“(E)”表示的是在英语地区使用，即英文版。如果在后面还加有“[F]”那就表示这个Rom是经过Fix，也就是加过补丁的。下面我就把有关版本说明那个部分的全部缩写形式一一列出。

[a] - Alternate：这表示是一个变异版的Rom，一般来说任天堂发布的游戏都是Re-Released的版本，这个版本可能会除去一些Bug或者是作弊码之类的东西。当然，Alternate版将以上的东西全部保留下来。

[b] - Bad Dump：顾名思义，就是不成功的Dump，基本上是不能玩的。

[f] - Fixed：就是修正过一些错误，也就是Debug过的那



com



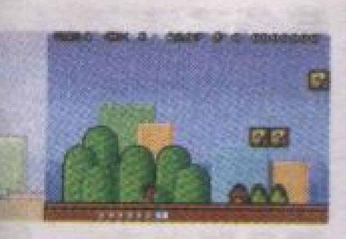
图/文: Roy



是说这个 Rom 里面包
们只要直接把游戏名
很多资料。所以本文
分，好了，Let is

太远的就
不用说了，比
如C64之类的
游戏Rom我们
也很难遇到，
所以就拿最近
比较流行的
名一般是这样的。

io Bros 3 (E)



]英文版。如果在后面还
也就是加过补丁的。下
形式一一列出。
异版的Rom，一般来说
本，这个版本可能会除去
Alternate版将以上的

成功的Dump，基本上

也就是Debug过的那

种。

[h] - Hack：黑客版，有时候Dumper没法完全Dump下Rom的全部内容，所以会造成游戏不能玩或者怎么样。Hack版一般都是改过Header的，可以正常运行，或者修改过区码之类。

[o] - Overdump：简单说就是没有除去那些额外信息的版本，时间上一般早于Released版。

(M#) - Multilanguage(# of Languages)：表示多语言版本，就是可以选择语言的那种，其中"#"表示的是语言版本。

(###) - Checksum：就是校验码，一般来说拿到手的Rom都不会标注这个东西。

(??k) - Rom Size：也就是Rom的容量，单位为KB。

ZZZ_ - Unclassified：不保密的。

(-) - Unknown Year：就是未知年份的Rom。

(Unl) - Unlicensed：意思是未经许可的。

[p] - Pirate：英文翻译为"海盗"，这里就是指盗版卡带的Dump。

[t] - Trained：就是这种类型的Rom是直接带有作弊功能。

[T] - Translation：与那个小写t不同，大写的T为翻译版。比如汉化版，如果被加入了Good的列表中，那么就会有一个这样的记号。

[!] - Verified Good Dump：不知道为什么用"!"表示，Good系列工具中所表示的是Thank God for these!

一般来说，有些游戏虽然带有[!]但是却不一定能够顺利运行，而带有[b]的Rom也不见得就一定不能玩，而Hack版则不同，大部分都是为了模拟器能运行而做的Hack，所以Hack版都是一定可以运行的。上面所介绍的都叫做Standard Codes，也就是基本代码，与之相对应的还有Special Codes，这些部分的Code都对应相应的机种。

GAMEBOY(GB)

[C] - Color：因为Gameboy分为GB和GBC两个版本，早期的GBRom都是黑白的，后来任天堂推出的GBC才加入了彩色。

[S] - Super：超大容量的版本，GB的后期出现过一些大容量的游戏。

[BF] - Bung Fix：就是修正了Bug的版本。



SUPER NINTENDO(SFC)

(BS) - BS Roms：BS是Broadcast Satellaview的缩写，应该是一种特殊的无线游戏。

(ST) - Sufami Turbo：一种两倍于GB大小的卡，比如《Sonic & Knuckles》。

(NP) - Nintendo Power：一种特定型的游戏，多为日版。



NINTENDO(FC)



(PC10) - PlayChoice 10：一种特殊的FC Rom，需要BIOS才能运行，它还是一种街机的形式。

(VS) - Versus：一种应用在PC10上的对战系统。

除了Special Code之外，任天堂的Rom还附有一种表示区域的代码，叫做Country Codes，下面我们就来了解一下这些代码的缩写。

(1) - 日本&韩国	(4) - 美国&巴西NTSC
(A) - 澳大利亚	(B) - 非美国（Genesis）
(C) - 中国	(E) - 欧洲
(F) - 法国	(F) - 全球(Genesis)
(FC) - 法国，加拿大	(FN) - 芬兰
(G) - 德国	(GR) - 希腊
(HK) - 香港	(H) - 荷兰
(I) - 意大利	(J) - 日本
(K) - 韩国	(NL) - 荷兰
(PD) - 公众域	(S) - 西班牙
(SW) - 瑞典	(U) - 美国
(UK) - 英国	(Unk) - 未知区域
(Unl) - 未经许可的	

下面，我特地虚构了一个Rom的文件名出来，以帮助各位朋友再加深认识。

1190 - Super Mario Advance 4 Super Mario Bros 3 (1)(b)(h)

如果Rom的文件名是这样的命名方式，那么我们通过上面所介绍的代码就很容易知道，这个游戏是1190号游戏，名字是超级马里奥4，游戏是日本、韩国皆可使用的。但是游戏是一个Bad Dump也许不能运行，不过好在后面有个(h)，表示这个游戏经过了Hack。

最后，我希望各位通过本文能在识别Rom的各种版本方面获得一定的帮助。如果本文有任何不当的地方，欢迎高手来信指教，同时也欢迎到我们的论坛来提出您宝贵的意见，谢谢。





责任编辑：CPT　　Email：apscc_cn@hotmail.com
图／文：HK$

玩模拟器我不用电脑

XBOX上的模拟器简介



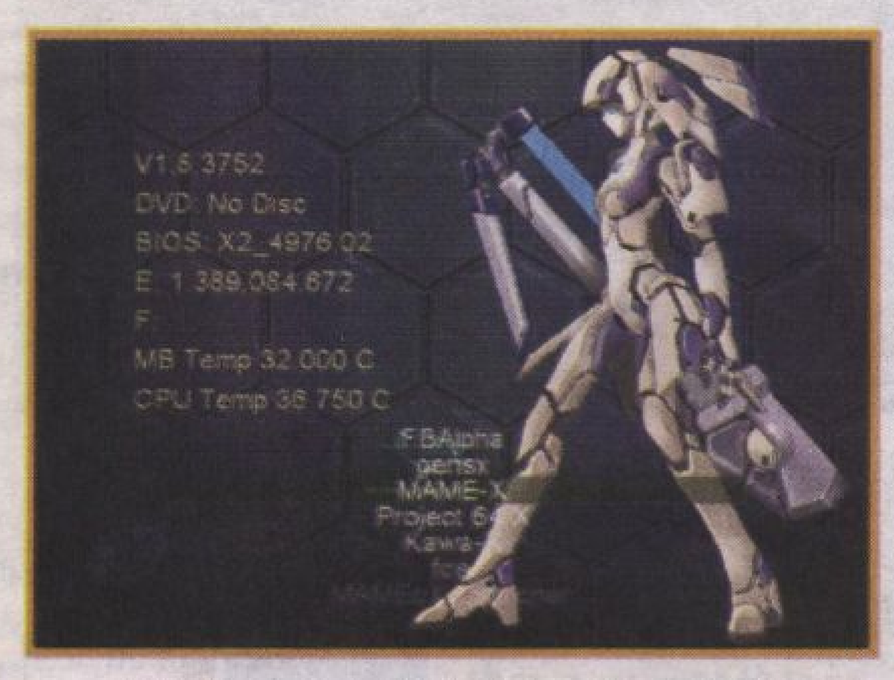


新手入门



玩模拟器不用电脑用什么？嘿嘿，可不要小看了现在的家用游戏主机平台，日益便利的开发环境给模拟器的开发与移植创造了无限的可能性。在DC主机上就有FC、GB、NGP、SFC、MD、PS等各种各样的模拟器，其中最有名的恐怕要数Bleem！公司开发的那款商业化的PS模拟器BleemCast！了。即便是在小小的GBA上，也出现了FC、GB、PCE等主机的模拟器。而当MS推出Xbox的时候，人们突然发现这台史上最像电脑的游戏机简直就是模拟器的另一片沃土。于是Xbox上的模拟器像雨后春笋一样大量涌现出来，范围涉及街机、FC、GB、GBA、NGPC、SFC、MD、PS、N64等等，大有与电脑上的模拟器分庭抗礼之势。

呵呵，说分庭抗礼是夸张了一点，毕竟两者是一衣带水的兄弟。Xbox上的模拟器基本上都是公布了源代码的电脑版本模拟器的移植，因此也可以认为前者是后者的非官方版本。Coder们将模拟器的源代码修改成为适合Xbox系统的源代码，我们下载源代码后经过编译就得到了可以在Xbox上运行的模拟器了。



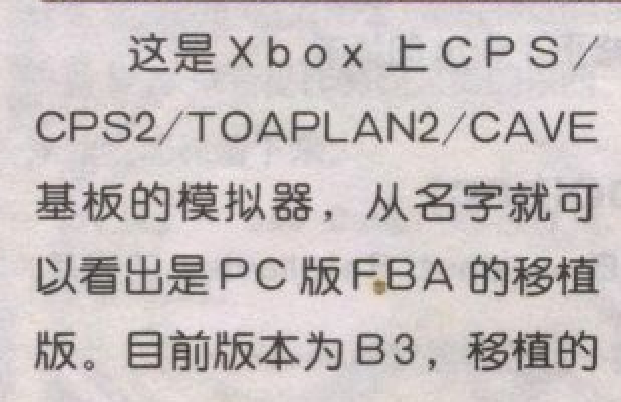
也许你会问作者为什么只放出源代码，而不直接编译好了再放出来？嘿嘿，这就要涉及到两个平台的模拟器的区别了。电脑是个开放的平台，电脑上的模拟器也基本上是合法的，但是Xbox上的模拟器就不同了，它们需要使用Xbox的开发工具XDK进行编译，而任何没有经过MS授权而使用XDK的行为都是违法的。所以网上一般不会直接提供已编译的模拟器http下载。那么如果我们不会编译岂不是无法体验在Xbox上玩模拟器的乐趣？嘿嘿，当然不是，否则我写这篇东东有什么意义？不能http下载我们还有别的渠道（怎么像走私一样？ -__-b），可以使用MIRC软件登陆IRC服务器后进入＃xbins频道下载已编译的文件。MIRC的使用方法不在本文范围内，略去不谈。





与其他家用主机上的模拟器不同的是，Xbox拥有硬盘，可以把模拟器和Rom都安装到硬盘里进行游戏，实在是太方便了^_^。你问我为什么不直接在电脑上玩模拟器而要费半天劲在Xbox上玩？嘿嘿，用手柄在电视上玩模拟器可比在电脑上玩感觉爽多了，还有，我的电脑太烂 T__T……好了，说了半天模拟器的概况，下面就来具体介绍一下主要的一些模拟器。街机的模拟是模拟界永远的明星，因此下文主要介绍Xbox上的街机模拟器，家用机模拟器则简要带过（其实是家用机模拟器太多了，说到明天都说不完 -__-）。

(一) FBAx B3



这是Xbox上CPS/CPS2/TOAPLAN2/CAVE基板的模拟器，从名字就可以看出是PC版FBA的移植版。目前版本为B3，移植的











是FBA v0.2.94.0。FBAx B3目前已经支持了这几个基板上的238个游戏（包含克隆版本）。

说起这几个基板，嘿嘿，大家是不是已经开始流口水了？没错！一大堆Capcom的经典动作、格斗游戏，加上Cave、东亚企划、Raizing等公司的经典射击游戏！而且模拟效果不论是画面，还是声音、速度都无可挑剔！感动ingT_T。在下一个版本中可能会加入NeoGeo的模拟，甚至可能加入鱼缸效果（3D projection）！大期待ing……

FBAx官方网站：

http://www.lantus-x.com/FBAx/

(二)MAME-X



这当然就是MAME的Xbox移植版了，目前最新版本为B6，以PC版MAME0.61的源代码为基础移植，能“模拟”MAME0.61所支持的游戏。但是！由于Xbox的64M内存还是不够大，再加上MAME又是个大家伙，所以一些大Rom的游戏就会提示“Out Of Memory”而无法游戏T__T。MAME-X B6支持“《侍魂》系列”，“《拳皇》系列”只支持到96，“《合金弹头》系列”只支持到2代，彩京的射击游戏只支持最早的《战国Ace》。不过和PS2版MAME支持的那点可怜的游戏来说就强多了，而且能玩的游戏所表现出的模拟效果也相当不错。

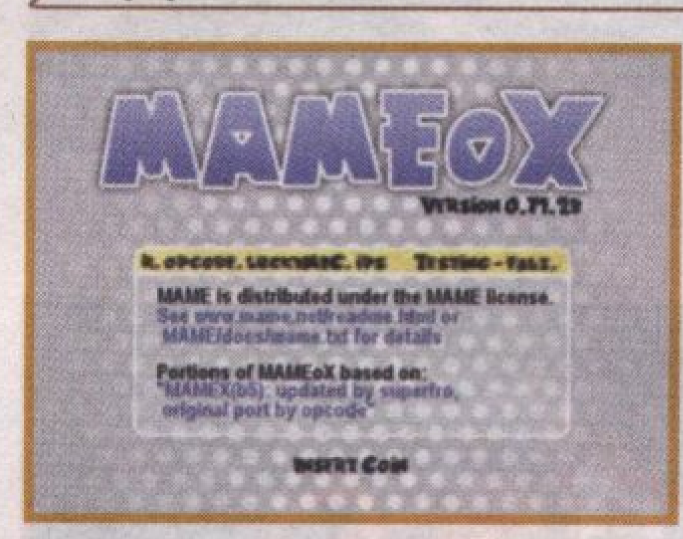
虽然MAME-X曾经因为在网上发布编译后的文件而受到微软的抵制，而且已经有很久没有更新了，但是似乎这个Project仍然在继续，期待新版本的放出。



MAME-X官方网站：

http://www.mame-x.com/

(三)MAMEoX



这个也是Xbox版的MAME，以MAME-X B5的代码为基础。作者Erik一直在跟着电脑版本的MAME进行更新，可以说是非常有前途的一款模拟器。目前最新版本已经到了0.74.1b，包含MAME0.74的驱动，甚至保留了在MAME0.74中去掉的2001年和2002年的游戏驱动。和MAME-X一样，因为内存的限制而有很多游戏模拟不了，但是作者一直在努力为MAMEoX添加虚拟内存的代码，相信不久就可以在Xbox上玩到MAME的所有游戏了。



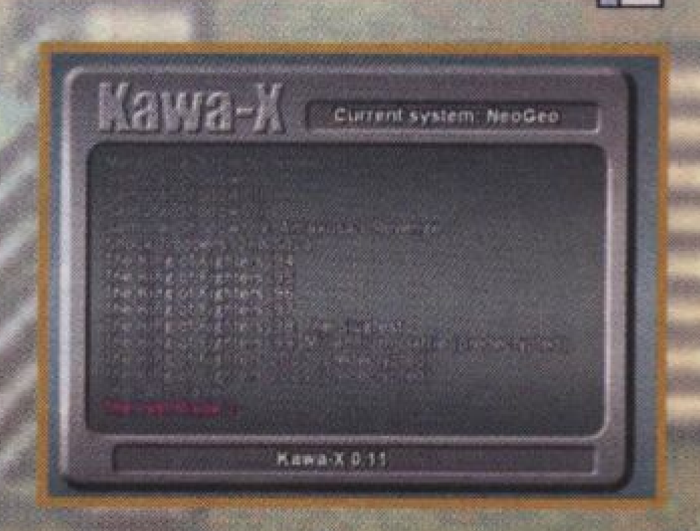
记得MAMEoX0.65版在运行游戏时每隔一段时间声音就会发生暴音现象，《合金弹头2》根本就不能运行，而MAME-X B6却能完美运行，于是我还一度认为MAME-X更加完美：）。不过在作者的努力更新下，MAMEoX的模拟效果已经完全超越了MAME-X，所以大家可以把MAME-X扔了（汗^_^b）。MAMEoX支持模拟摇杆输入，玩一些RAC和模拟飞行游戏时，比如SEGA基板上的《冲破火网》、《OutRun》、《太空哈力》、《Hangon》，用模拟摇杆玩可比用十字键爽多了！从0.72.1b开始又支持了键盘，于是支持的大量麻将游戏也终于有了实际意义。预计加入的还有光线枪的支持，该考虑买把光线枪了……

MAMEoX官方网站：

http://mameox.sourceforge.net/

MAMEoX当然也是开放源代码的。

(四)KAWA-X



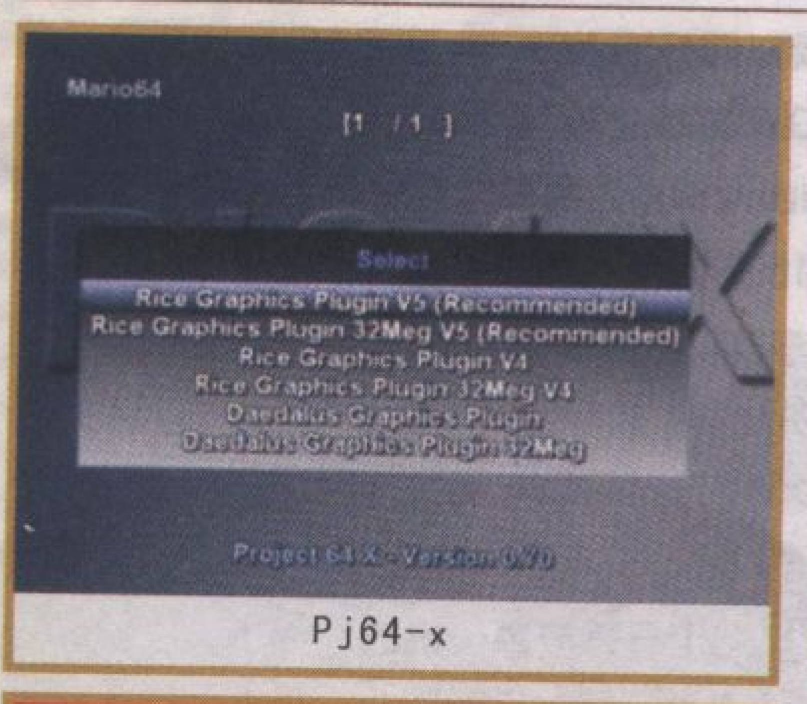
嘿嘿，这个更厉害喽！KAWA-X目前版本为0.11，移植自Winkawaks并专门为Xbox进行了优化，作者中就有Winkawaks的作者MR.K，这也是

Xbox 上第一款使用了虚拟内存技术的模拟器！没有了内存的限制，KAWA-X几乎将CPS1、CPS2、NeoGeo的游戏全部通吃了。"《拳皇》系列"支持到2001，"《合金弹头》系列"支持到3代。其他不支持的游戏则是因为模拟界的两年规则。目前已经有玩家找到了通过HackRom的方法，在KAWA-X上成功运行了《KOF2002》、《合金弹头4》、《龙吼》、《豪血寺一族　斗婚》等新游戏，不过这就不在本文的讨论范围内了。



顺便说一下，在第十二期《模拟与游戏》上提到的屏幕偏的问题其实很好解决，在游戏中按下右摇杆调出菜单，然后就可以用左右摇杆进行调节了，Xbox上的模拟器基本上都把画面调节做为最基本的功能之一。

(五)家用机模拟器

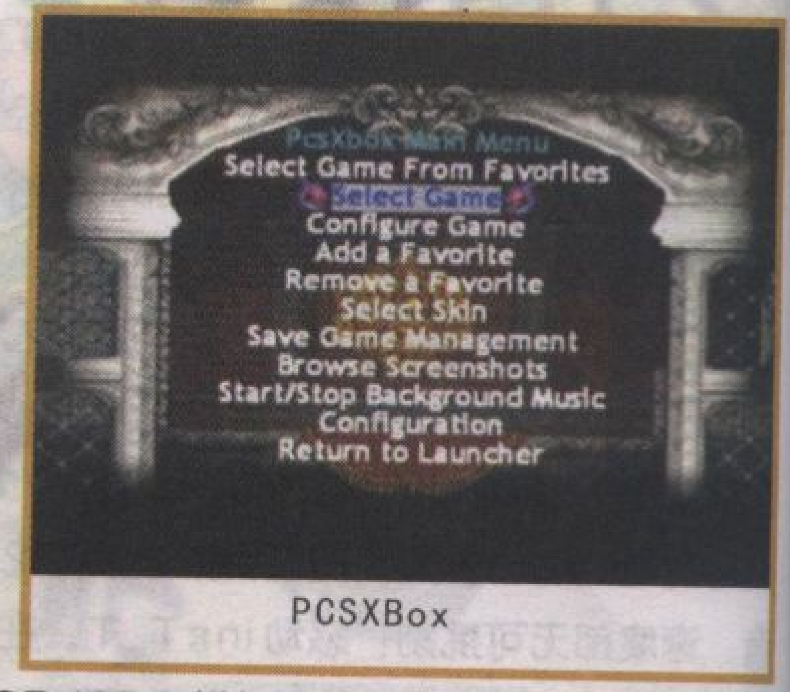


Pj64-x



FCEUltra

和街机模拟器的引人注目和传奇色彩相比，Xbox上的家用主机模拟器要丰富很多也相对平淡一些。老主机的有雅达利模拟器、Command64模拟器，新的则有PS模拟器、N64模拟器。在众多的模拟器移植者中，XPort（X移植？）可谓其中的佼佼者，由XPort移植的家用主机模拟器都有相似的漂亮易用的界面、出色的模拟度和良好的兼容性。目前由XPort移植的模拟器有：GB/GBC模拟器Gnuboy、SMS/GG模拟器SMSPlus、FC模拟器FCEUltra、PCE/TG16/CD/SCD模拟器Hugo、NGPC模拟器NeoPop、MD模拟器DGen、MD/32X/CD模拟器NeoGenesison、Atari 2600模拟器Z26X和Stella、PS模拟器PCSXBox、GBA/GB/GBC/SGB模拟器XBoyAdvance、DOS模拟器DOSXBox等等，以及很多同人游戏的XBOX版本，可谓一个极高产的作者！



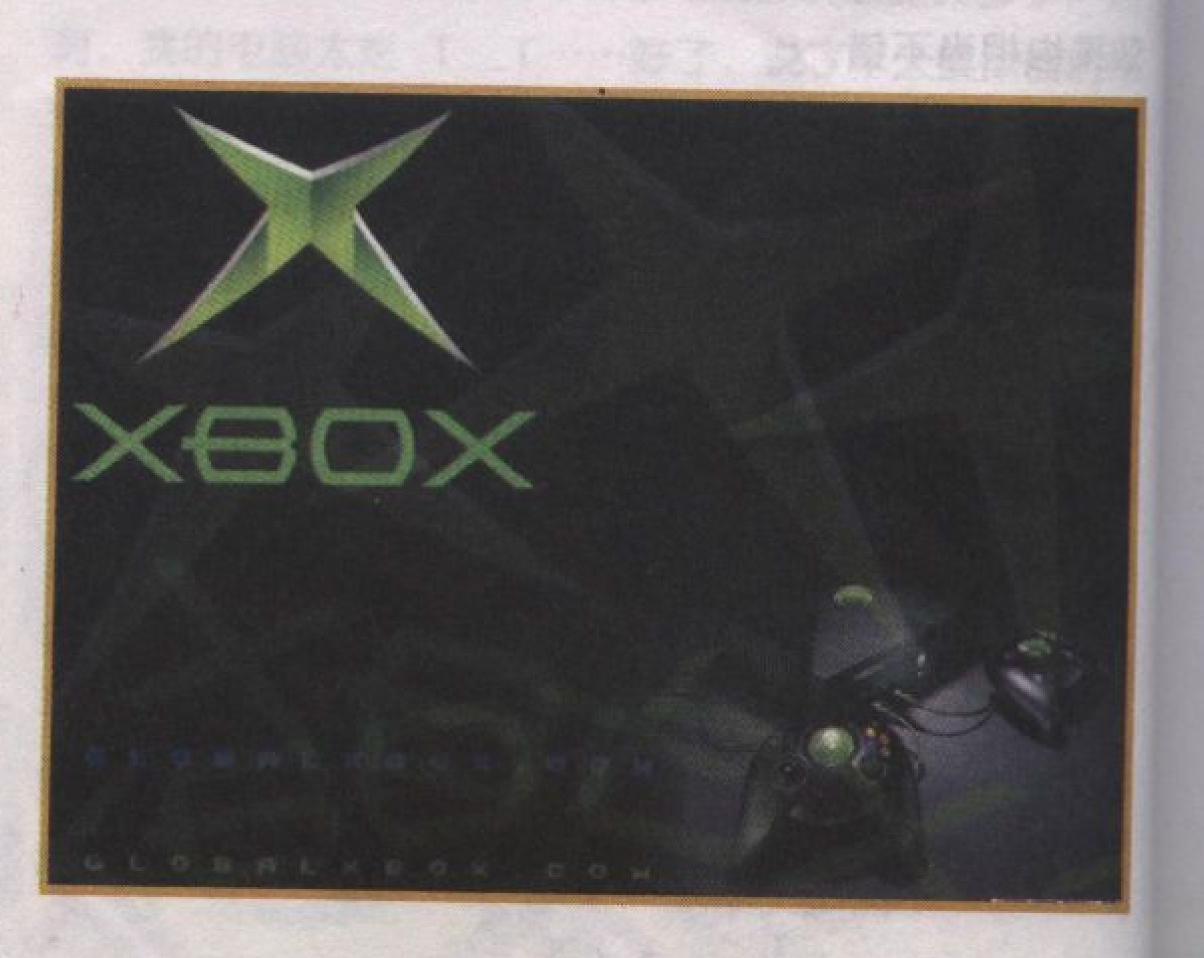
PCSXBox

XPort网站：http://xport.xbox-scene.com/

看完这些大家是不是很心痒？嘿嘿，可以毫不犹豫的说Xbox现在是模拟器的第二大平台！相信随着家用主机性能的进化以及模拟器作者们的辛苦努力，有一天我们会说，玩模拟器，我不用电脑！



如果大家对Xbox上的模拟器感兴趣或者有什么问题，可以到Xbox天空论坛（http://www.xbox-sky.com/）来和我探讨。最后感谢jeffma和youyong提供部分截图：）。








再生经典游戏音乐

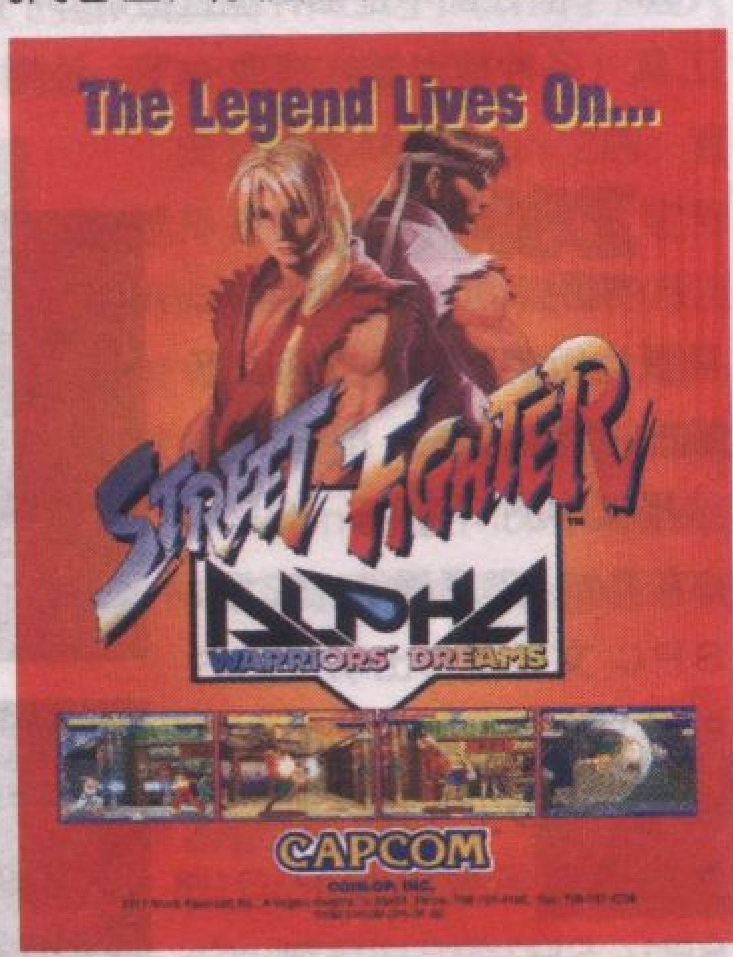
新手入门

文：MusicGuy





不知道各位有没有这样的感受，比如在玩一个游戏的时候，突然感到一种气势，这种气势或者是催人泪下，或者是让人心潮澎湃，有时候让人觉得死寂中隐藏着某种力量，有时候让人觉得只有远无边际的前方才是你的目的地。这种情况我想人人都遇到过，可是在激情之后感到了一种失落，为什么呢？因为你没有看本文（黑屏），不知道如何播放游戏音乐。是的，前面我所说的，你所感受到的那种力量，就是音乐的魅力。嗯，说完了这么长的一段台词之后，我想问问各位，你们是不是在玩游戏之后，会不自觉地哼哼那些游戏中最能打动你的音乐，是不是想把它录成mp3？随时都能拿出来听，再次感受一下游戏中那种的心情。那种感觉一定不错吧，那么就请跟我一起来学习，如何播放和录制游戏的音乐。



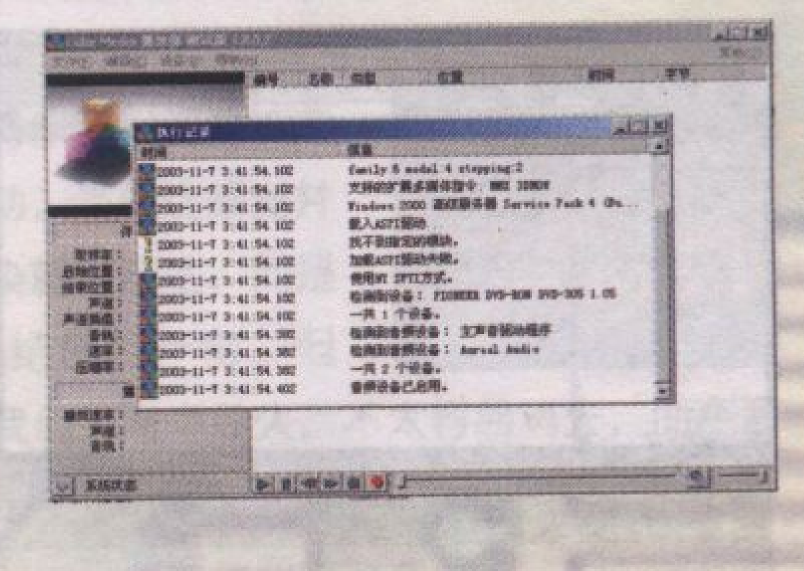
其实，说起来，录制游戏音乐并不难。只要把游戏机接到声卡的line in上面，随便找个录音程序就能解决。不过我们今天说的并不是这种简单的民工式的录音或者播放。我们要做的是，能够即使不玩游戏，就能随便听里面的音乐。



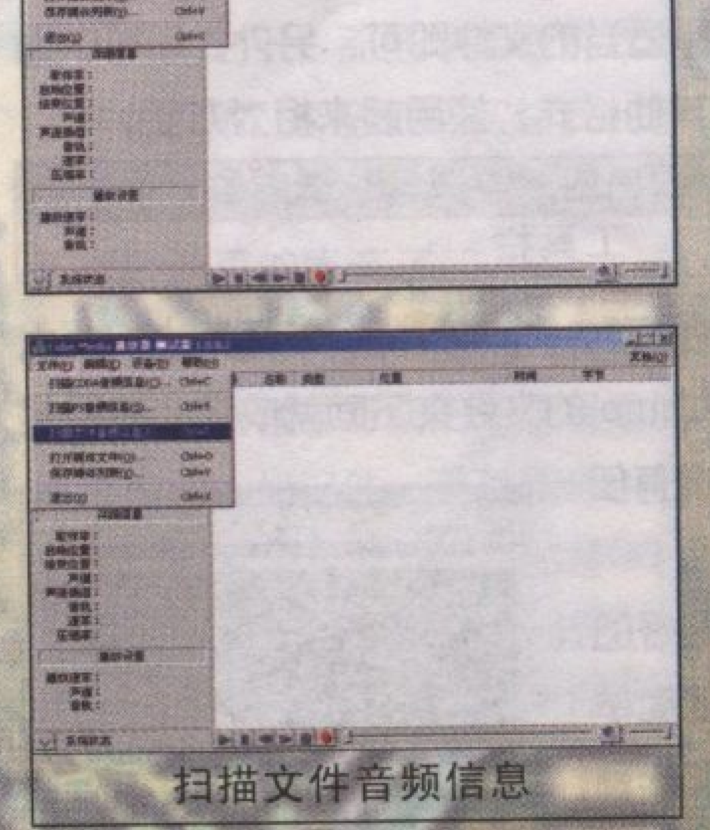
PlayStation音乐



PS游戏向来有着极动听的音乐，当然这全部要归功于PS巨大的存储空间（相对于卡带来说）。在PS推出的早期，程序文件并不是很大的时候，不少PS游戏甚至直接使用CDDA格式来存放声音。当然，到了后期像《最终幻想》这样的大作就不再是这种情况了，此时的PS游戏使用的是一种叫XA的格式进行声音存储。So，要想播放PS游戏的背景音乐，我推荐使用CubeMedia，它能够扫描PS盘的CDDA音频，也可以扫描文件中存在的音乐部分。



我们首先启动Cube Media（必须安装ASPI），然后在菜单下面根据需要选择：CDDA方式，选择文件中的扫描CDDA信息，如果是自动扫描整个光盘，就选择文件菜单下的扫描PS音频信息。如果是播放单个文件的音频，我们可以选择文件菜单下面的扫描文件音频信息。


扫描文件音频信息

选择好后，直接按下面的播放键即可。如果想要转录成其他格式，可以使用




播放按键

音乐格式转换

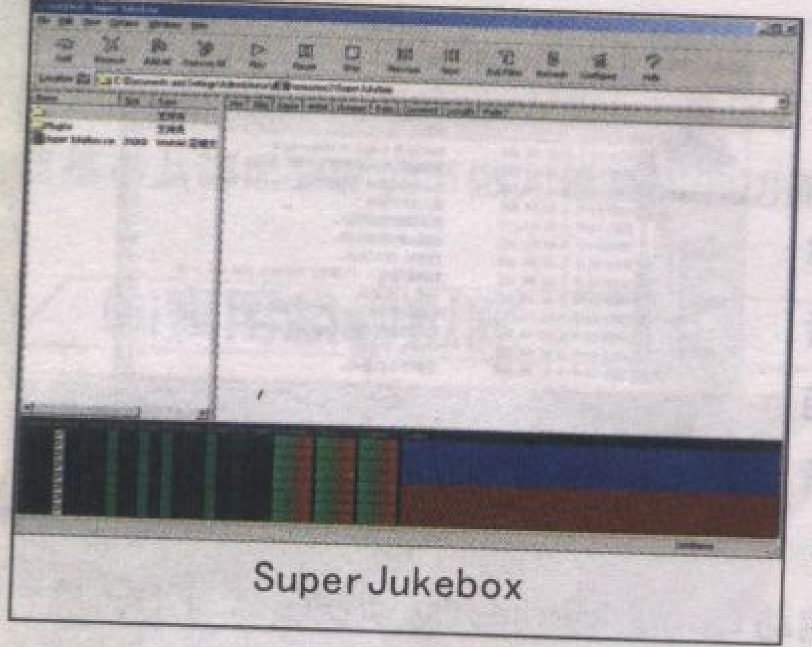
Cube Media的转换功能。方法是，选择要转换的文件，单击鼠标右键，然后选择转换即可。Cube Media能够支持的文件有PS2的SS2、VAS、ADX、AFS、PSS格式以及PS的VAG格式等。

SFC和FC的音乐



首先，我先简单介绍一下SFC的SPC音乐格式，这种音乐格式是因为SFC当时所使用的Sony SPC700而来的，基本上每个SPC的文件大小都是64.5k。但是就目前的技术而言，要想完全还原出超任的SPC还是有些困难的，就像是FC的颜色表Mapper一样，估计还会持续折磨程序员很长一段时间。

其实要播放SFC格式的音乐很简单，我们一般使用SuperJukebox，或者是SNESAmp。这两者稍有不同，

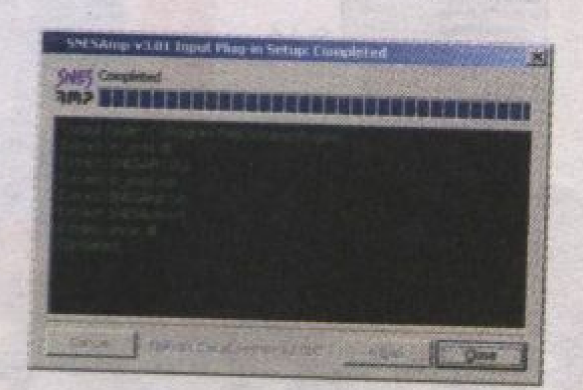

Super Jukebox

SuperJukebox是一个单独的程序，而SNESamp则是一个基于Winamp的程序。下面我就来简单介绍一下这两者的使用。

Super Jukebox，首先启动Super Jukebox可以看到，它的界面相当的豪华，快捷工具栏中基本上已经囊括了所有需要使用的地方。可以说相当的方便。只要从File的Open下面选择适当的文件即可，另外，还可以通过Save As保存成其他格式。使用起来相对方便。


工具栏

而SNESamp则是作为一个Winamp的插件出现，大家只要把它安装到Winamp的文件夹下面就成了。使用起来就跟使用Winamp没有任何区别。

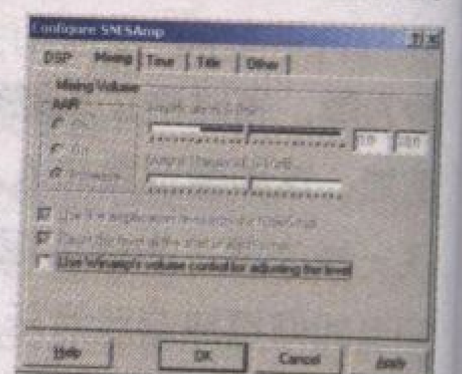


但如果想要获得更好的效果，就需要进行一些简单设置。在winamp的工作窗口上面点一下，出现选择配置的那个画面。找到参数设置，输入，然后可以看到Alphall SPC Player，选择它。


选择参数设置


选择插件

点击配置进入设置界面，然后可以根据自己计算机的性能来调整里面的设置。如果你机器很好就全部都打开，如果不好……嘿嘿，就先将就着听吧。

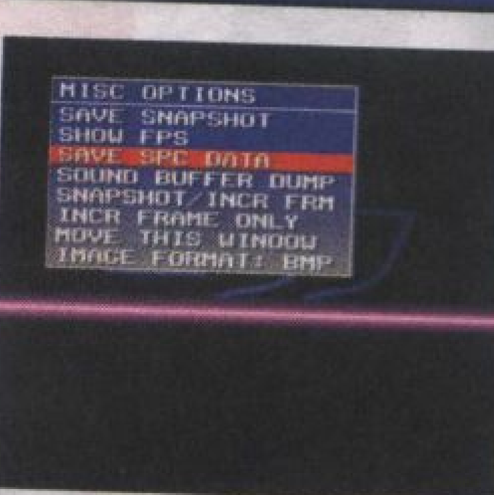


另外，关于SPC的提取问题。我们现在能够下载的Rom一般还都不是那种能直接听SPC的，所以我们得用工具（各种模拟器）提取一下，让播放软件能够识别它。

ZSNES

使用Zsnes提取音乐，需要运行游戏，再按照以下顺序进行。首先，按F1键。选择其中的SAVE SPC DATA，然后确认。之后，SPC文件就会出现在你的安装文件夹里面，如果你连续存了很多个文件，那么文件的后缀名会以SPC、SP1、SP2的方式排列，之后你需要把这些名字全部都改回SPC才可以。



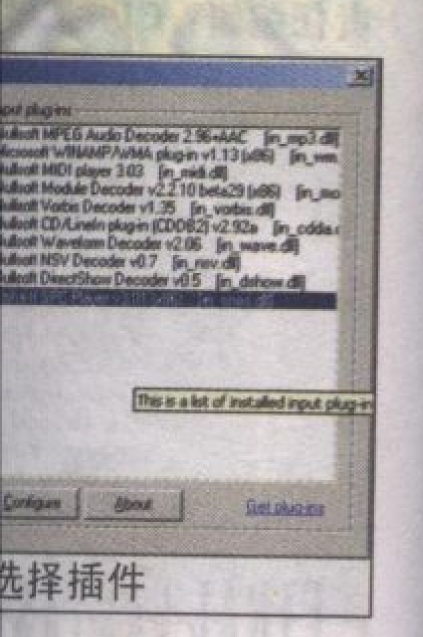


SNES9X或SNEShout

使用Snes9x，或者是SNEShout的时候，也是在进入游戏后点File，然后选择Save SPC DATA。

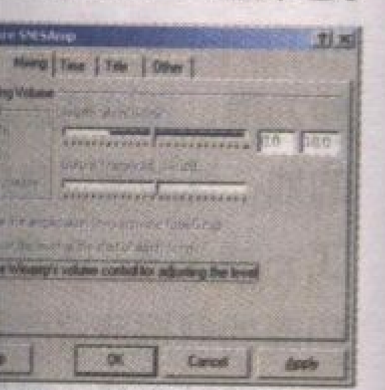


如果使用Snes9x，那么SPC文件会出现在安装的文件夹下面；如果使用的是Sneshout，SPC文件会保存在Roms的文件夹下面。另外，在使用SNEShout时，还可以用F11的快捷



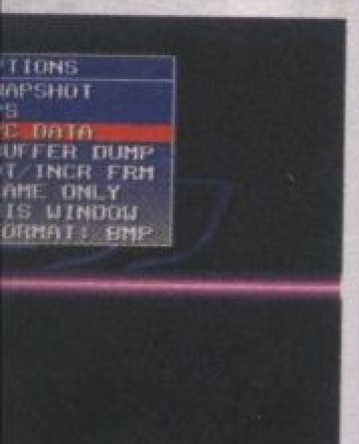
选择插件

个画面。找到参数设
C Player，选择它。



我们现在能够下载的
C 的，所以我们得用
放软件能够识别它。





hout

t 的时候，也是在
PC DATA。
果使用 Snes9x，
PC 文件会出现在
文件夹下面；如果
是 Sneshout，
C 文件会保存在
的文件夹下面。另
使用 SNEShout
可以用F11的快捷



更改输出设置

键来截取 SPC 文件，从这一点来看，SNEShout 要比 Snes9x 强一些。

接下来就是转换格式的问题了。其实既然使用的是 Winamp 插件，转换格式自然就比较容易了。Winamp 本身就带有将声音文件输出成波形文件的能力，我们只要更改一下 Winamp 的输出设置就可以了。

MD和GB的音乐



MD 和 GB 的音乐播放，可以使用一个叫 Meridian 的软件来搞定，别小看这个软件，其功能可不少。它能够播放 FC、SFC、MD 和 GB 的音乐，而且非常方便，因为这个软件的设计初衷就是为了播放一些 16 和 8bit 的游戏音乐。不过这个软件有个很大的问题，就是不能支持一些普通的音频文件。



选择参数设置

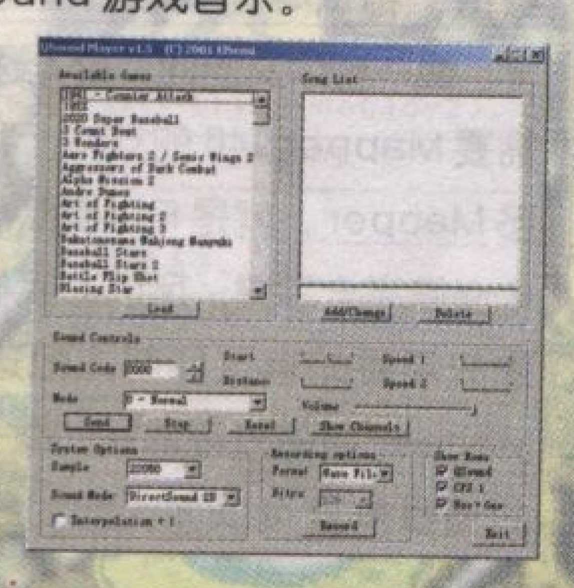
安装完成 Meridian 之后，直接选择要播放的文件即可。它界面有点像是 Winamp，设置的方法也跟 Winamp 差不多，相信大家一看就会。不过，需要说明的一点就是，Meridian 的每个 Input 插件都可以自由设置，所以，根据你的实际需要适当设置能够获得更好的效果。

CPS和NEO的音乐

其实众多的游戏机中，最让人心潮澎湃的就算是 CPS 和 NeoGeo 上的作品了，尤其是《街霸》、《拳皇》等一些脍炙人口的格斗游戏。其中的很多音乐像是深深印在我心里一样，令人神往。播放这类音乐，可以使用 Jukebox 或者是 Neojuke24，解压完后即可使用。图标是个钢琴符号，看起来挺像是 96 年出的某个软波表的图标，挺有怀旧的气氛。基本上，Jukebox 能支持很多的 Qsound 游戏音乐。



启动 Jukebox 之前，可以先打开 Jukebox.ini 设置一下 General 下面的 “RomDir=”，在等号后面添上适当的路径后，Jukebox 就可以自动识别存放 Rom 的路径了。



Jukebox 能够识别很多游戏，而且还支持 directsound3D 特效。并且支持录制声音。具体方法是，选择要播放的游戏 Rom 文件。然后选择 Mp3 格式还是 Wave 格式，并点击 Record。

除了 Jukebox 之外，还有一种播放软件也值得推荐，那就是 Neojuke。它的界面看起来与 Winamp 类似，支持 M.* 的文件。启动之后，选择 Set，设置 Rom 文件的路径，然后就可以跟使用 Winamp 一样来听 Z80 音乐了。

结 语

怎么样各位，看完本文之后收获如何？是不是准备去试试这些音乐播放软件，把自己喜欢的东西统统录制下来。别着急，在这里我向各位再最后推荐一个软件，就是 MP3 Sound Recorder，这个软件可以把所有声卡发出的声音，统统录制成 Mp3 文件，而且效果也相当不错。如果你打算录制这些音乐，而软件没有提供转换 Mp3 的格式的时候，不妨试试用 MP3 Sound Recorder 来转录一下，效果也会不错的。基本上目前比较常见的游戏音乐，上面提到的软件都能播放及转换。如果遇到特殊格式的 Rom，就需要将它们转换成播放软件能够识别的类型，再进行播放。

其实，很多时候我们都会被游戏的某一瞬间感动，当然这感觉并不仅仅靠声音渲染就能产生，而是声音与画面完美结合的产物。但是，画面会留在我们脑海中很久，不太容易消失，而声音就不同了。所以，录制声音文件比录制画面和声音结合起来的动画，更适合用来回味一些老游戏。说真的，现在虽然笔者一提起《魂斗罗》、《超级马里奥》、《猫捉老鼠》之类的游戏仍然乐在其中，但是如果再让笔者再去玩一下，我恐怕已经很难提起兴趣了。为什么？时代已经变了，现今的硬件技术的发展突飞猛进，各种炫目的影像层出不穷。相比之下，那些早期的游戏画面上的光芒就显得微弱了许多。不过，它们确实给我们留下了很美好的回忆，如何保存这种回忆，并且只当作是回忆，那么最好的办法就是听游戏里的声音了。

我想随着时光的推移，游戏的制造技术将会更加的先进，画面声音各方面的效果将更加刺激。也会有更多的游戏音乐被人们记住，耳熟能详，就像是《街霸》中“风林火山”的背景音乐一样，那是一种相当美好的回忆。保留这种回忆，保留这份感觉，那么你就需要闭上眼睛，去听、去感受，音乐所带给你的那种久违的感动。最后，祝大家听得愉快，感谢支持本文。

责任编辑：CPT　Email：apscc_cn@hotmail.com　图/文：cccccccccsssss

浅谈FC模拟器的MAPPER

最近闲暇无事研究了一下FC模拟方面的东西。当然，重点就是这次我们谈到的FC模拟器Mapper问题。Mapper究竟是什么呢？我们得从Mapper的英文含义说起，Mapper这个词在英文当中的意思为“制图人”、“绘图者”，那么很明显，Mapper的含义也就是一种能够绘制图形的指令集。但实际上，国内Mapper的定义又与英文解释有所不同，我们一般认为，Mapper就是卡带种类的标识。比如说，《魂斗罗》拥有256K容量，那么它就是一种MMC1的卡，也就是Mapper1（低于256K的卡，就会算作是Mapper0）。



如果能明白上面所举出的例子，那么读者朋友就能对Mapper有一个感性的认识了。原来，Mapper所说的就是这么一种卡带标识。说到这里，我想说一些题外话，就是关于FC卡带的分类。就拿我们都熟悉的FC来说吧（也就是Famicom系统），其海外版叫Nintendo Entertainment System，这也就是FC的另外一个名称NES的来历了（哈哈，其实这么说来，FC在我国也应该叫NES才对）。而FC采用的是一种与MAC公司Apple2性能相当叫做6502的8位处理器，并且集成了FPU，和总共5K的RAM（1K的RAM与4K的VRAM），其中日本还发行了一种叫FDS（Famicom Disk System）的系统，也就是磁碟机版的FC。这种FC的模拟需要特殊的BIOS支持才能运行。另外，我们研究为什么要研究FC模拟器的Mapper呢？其实道理也挺简单的，其一就是对此有一些兴趣，想要了解它；其二就是希望在玩FC模拟器的时候，遇到类似“不支持Mapper11”这类提示的时候，不会摸不到头脑。





在FC模拟Mapper的分类方面，基本上可以按照0～100这样分。也就是说，从Mapper0开始一直到Mapper100都是被标识的。很多人看到这类也许会有疑问，为什么FC的Mapper会有这么多。实际上很简单，FC的硬件虽然是标准的机器，但是卡带的灵活性却非常强，有时候甚至会出现一个游戏公司会使用一种特殊Mapper的方式，比如说Mapper19就是Namco的专用Mapper，那么在玩《妖怪道中记》、《女神转生》这类游戏的时候就需要找支持Mapper19的模拟器了。除此之外还有Bandai的Mapper，想要运行《七龙珠》、《钢弹骑士物语》等游戏就需要使用支持Mapper16的模拟器。而其他公司甚至有专门为某种游戏使用一种特殊Mapper方式的情况。因此，要想玩好FC模拟器，对Mapper进行一定了解是有必要的。

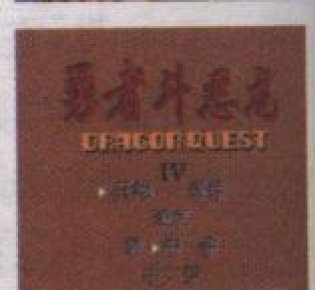




通过下页的列表，我想各位对于Mapper也有了一个比较详细了解了吧？不过这并不是完全的Mapper，只是按照Ines的支持列表写成的。而很多模拟器还能支持特殊的Mapper，比如说Smyens就能支持Mapper188。也许很多朋友都会问我，为什么不列出所有的Mapper？对此我只能表示抱歉，因为目前我能找到的资料，也只有到100的列表，至于说其他的Mapper数值、标识等，我想就很难一一列出了。像一些中文游戏，如《封神榜》，就需要Mapper246的支持。我想对于很多Mapper，就是FC模拟器的作者也未必能完全掌握。所以，我们一般的玩家只需要知道，如何去把这些已知的Mapper数值对应游戏，便于找所对应的模拟器就可以了。但如果真想仿真







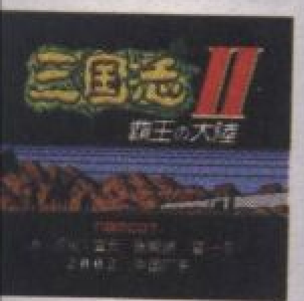


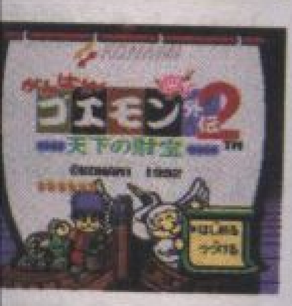




人看到这类也许会
FC的Mapper会
上很简单，FC的
活性却非常强，有
中特殊Mapper的
专用Mapper，那
类游戏的时候就需
之外还有Bandai
弹骑士物语》等游
而其他公司甚至
方式的情况。因
运行一定了解是有

pper也有了一个
Mapper，只是
拟器还能支持特
Mapper188。也







一台FC，我想就目前对FC的掌握程度来看，确实是一件挺困难的事情。

笔者希望能够通过本文，让大家对Mapper这个FC模拟器中让人伤神的玩意有个大致的认识。本人这篇拙文，如果有什么疏漏的地方，还请大家见谅，谢谢。

mapper 0	标识的是低容量卡带，如《撞球》《俄罗斯方块》等。
mapper 1	(Nintendo MMC1) 加程序资料大于256K，如《勇者斗恶龙4》等。
mapper 2	(74161 ppppppp) FFE破解版，如《最终幻想1》等。
mapper 3	(VROM Switch)如《宇宙巡航舰》、《新人类》等，都使用了VRom。
mapper 4	(IRQ)(Nintendo MMC3)有IRQ 处理，如《最终幻想3》、《马里奥3》等等。
mapper 5	(IRQ)(Nintendo Mapper 5)有IRQ处理，如美版《恶魔城》。
Mapper 6	可以支持，如《月风魔传》、《柯纳米世界》。
mapper 7	专门对应游戏《Wizard & Warrior1, 2》和《CobraTriangle》等。
mapper 8	FFE F3xxxx系列，如《机器猫》等。
mapper 9	(Nintendo MMC2)《MikeTyson Punchout》与《Mr.Dream Punchout》的美版。
mapper 10	(Nintendo MMC4)《圣火降魔录》、《圣火降魔录外传》等。
mapper 11	(Color Dream)也就是台湾厂商圣谦的那些美版游戏。
mapper 15	100合一，也就是一些合卡的Mapper地址。
mapper 16	(IRQ)(Bandai Mapper)Bandai专用的一个Mapper，可以玩《七龙珠》、《钢弹骑士物语》和《英雄列传》等。
mapper 17	(IRQ)FFE F8xxx系列，可以玩《英雄列传2》、《龙珠Z3》等。
mapper 18	(IRQ)(Jaleco Mapper)有IRQ处理，可以玩《大相扑》。
mapper 19	(IRQ)(Namco Mapper)有IRQ处理，Namco的一个Mapper有《鬼屋2》、《妖怪道中记》、《女神转生2》、《三国志》等。
mapper 21	(IRQ)(VRC4 变种)有IRQ处理，可以玩《大盗伍佑卫门2》、《柯纳米世界2》等。
mapper 22	(IRQ)(VRC4 变种)如《兵蜂3》。
mapper 23	(IRQ)(VRC4 标准1)如《柯纳米世界》、《月风魔传》。
mapper 24	(IRQ)(VRC6)如《恶魔城3》日文版。
mapper 25	(IRQ)(VRC4 标准2)如《柯纳米棒球》、《宇宙巡航舰》、《大盗伍佑卫门2》。
mapper 26	(IRQ)(VRC6V)如《魍魉战记》、《超能力之梦》。
mapper 32	(Irem G101)如《梦幻战斗2》。
mapper 33	(Tatio TC190)如《木匠兄弟1&2》、《泡泡龙2》。
mapper 34	不可完成。
mapper 48	(Tatio TC190V)如《石头族乐园》。
mapper 64	(IRQ)(Rambo->MMC3 变种)如《超级忍》、《Klax》。
mapper 65	(IRQ):(Irem H3001)Irem的游戏，如《爱先生》、《大力工头2》、《秘密结社》。
mapper 66	74161/32 如《龙珠1》、《DNA战士》。
mapper 67	SunSoft Mapper 3:Sunsoft公司的Mapper3，如《幻想空间2》。
mapper 68	SunSoft Mapper 4:Sunsoft公司的Mapper4，如《冲破火网》。
mapper 69	(IRQ):SunSoft Mapper 5:有IRQ处理，可以玩《Batman1&2》的日文版。
mapper 70	74161/32 :可以运行Bandai早期的游戏，如《假面骑士》、《鬼太郎2》、《圣斗士星矢》。
mapper 71	Camerica Mapper 可以运行《FireHwak》。
mapper 72	Jaleco Early Mapper #0 可以运行Jaleco的《网球》等。
mapper 73	Reserved for Konami VRC1 可以玩《沙罗曼蛇1》。
mapper 74	Taiwan MMC3 -Varient Mapper#0 台湾的一些游戏，如《快杰洋枪3(hacked)》。
mapper 75	Jaleco Mapper SS8805 可以玩Jaleco的《燃烧篮球2对2》。
mapper 76	Konami Early Mapper #0 可以玩《大盗伍佑卫门1》。
mapper 77	Irem Early Mapper #0 可以玩日版的《NaporeonSenki》和《HolyDrive》。
mapper 78	74161/32 可以玩日版的《CosmosCarrier》。
mapper 79	AmericanVideoEntertainment 可以玩《F15Citywar》、《Trolls》。
mapper 80	(X-005) 可以玩《不动明王传》。
mapper 81	(Taito-C075):Taito的“《C075》系列”。
mapper 82	(IRQ)(Taito-X1-17)有IRQ处理，Taito的“《X1-17》系列”。
mapper 83	Cony Mapper:可以运行《饿狼传说》。
mapper 84	PasoFami Mapper (.500 .MOD)Supported.
mapper 85	Konami VRC7 可以运行《TinyToonAdv2》、《宇宙防卫军》。
mapper 86	Jaleco早期Mapper，如《立棒1》。
mapper 87	可以玩《奥运特别版》。
mapper 88	Namco 118，如《恶魔人》。
mapper 89	这个是Sunsoft早期Mapper，对应《水户黄门》。
mapper 90	FC晚期的游戏，《HK-TTK2》、《铁拳2》。
mapper 91	可以玩《HK-SF3》、《五六人快打》。
mapper 92	Jaleco早期Mapper，如《燃烧足球》、《燃烧立棒88》。
mapper 100	Nestice/Buugy/Trainer MMC3 Mode Trainer的MMC3游戏。

责任编辑：CPT　Email：apscc_cn@hotmail.com　图/文：功败垂成！

尝鲜NeoRageX0.9b



在所有NeoGeo的模拟器里面，NeoRageX可以说是相当老牌的了。虽然距离NeoRageX的最后一个版本0.6b已经有了3年之久，但是目前的模拟器对于一些低档配置的PC还是不能达到很满意的速度，这一问题即使是目前速度最快的模拟器Kawaks也没法解决。对于SNK的业务用机板NeoGeo的模拟器来说，其实300～400MHZ的主频已经完全可以应付了，但是由于新模拟器的优化问题，实际上能够在低档配置上面特别流畅运行NeoGeo游戏的模拟器，NeoRageX是唯一的选择。由于NeoRageX是几年前的作品，而且很久都没更新过了，所以现在的Rom基本上全都不支持。无力升级旧机器的玩家就只能凑合用0.6b玩旧Rom了，而且早期的NeoRageX0.6b对Win9X以外的其他操作系统兼容性也不是很好。



现在，NeoRageX在一些水平很高的德国模拟器爱好者努力下，发布了0.9b版（其实是Hack版的0.6b）。NeoRageX 0.9b和NeoRageX 0.6b的不同之处就在于，列表中增加了对新Rom的支持，例如《KOF2002》、《战国传承3》等，以及提供了对WinXP系统的支持。



NeoGeo机能配置

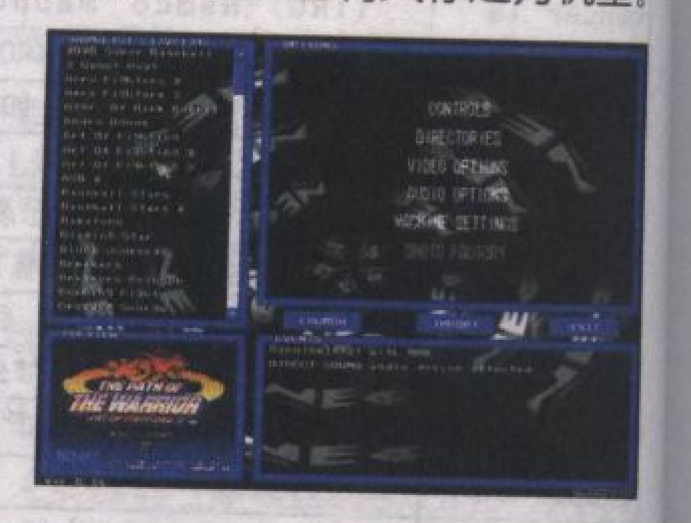
中央处理器：摩托罗拉68000 CPU × 2（16Bit总线结构，10MHZ，双CPU）。

音效处理：Z80（处理声音用）。

内存：8MB（64MBit）。



这个配置要比SEGA的16位游戏机Mega Drive的规格高出不少（同样都是16位的双CPU机型），尤其是内存方面。因此，在性能方面NeoGeo能比其他同类的16位游戏机支持更多的卷轴、色彩数量和精灵的数量。拥有更大容量的内存，就更容易制造出复杂的游戏。因此它被称为超级16位，也有人称之为机皇。



NeoRageX与同类其他模拟器相比的优势，就在于输入反应时间上。因为很多游戏，它的输入反应时间是每秒同步的次数越多，反应也就越快，但是相应的也会耗费更多的系统资源，因此NeoRageX仍然是目前按键反应速度最快，搓招感觉最好的NeoGeo模拟器，并且能够支持未知的Rom（前提是要符合NeoRageX的Rom命名标准）。不过NeoRageX与现在的其他模拟器相比也有弱点，比如对Rom的支持和图像优化方面都要稍差一些。对于Rom的支持，不但表现在本身的列表方面，而且在文件名方面也有要求。比如，不支持大于128K的S1，只能支持*.Rom这样的文件名格式，而且不支持联网对战，只能支持已经解密了的Rom等等，但是其流畅度方面的优势却是其他模拟器所不具备的。

好啦，说了一堆，还没试验这款NeoRageX0.9b呢。首先我们需要用RomCenter这样的软件进行Rom整理，因为NeoRageX不能支持最新统一的新命名方式，所以必须将它的文件名和zip包中的Rom名称修改成NeoRageX能够识别出来的格式（如果不修改zip包中的命名方式，虽然NeoRageX能够识别，但是却会提示无法找到Rom而不能





轴、色彩数量
容易制造出复
人称之为机皇。



资源，因此
搓招感觉最好
Rom（前提是
过NeoRageX
Rom 的支持
的支持，不但
也有要求。比
om 这样的文
已经解密了的
其他模拟器所

geX0.9b 呢。
行Rom 整理，
名方式，所以
名称修改成
geX 能够识别
格式（如果不
包中的命名
，虽然
geX 能够识
是却会提示无
Rom 而不能

运行）。因此，我们除了需要RomCenter之外，还需要一个NeoRageX的RomCent数据包文件。经过Fix（修整）后的Rom才能被NeoRageX支持。

修整过Rom之后，将它们和最新版NeoGeo的BIOS文件Neogeo.zip统一放到一个目录中，就可以进行模拟运行了。

NeoRageX 0.9b的菜单设置

0.9b版的菜单设置基本上与0.6b保持一致，只有在背景方面略有不同，下面我就为大家来展示一下0.9b的菜单设置。

左上方是游戏列表窗口（Gamelist）



这个窗口是用来显示和选择游戏的，如果游戏Rom被检测到，那么会采用高亮显示，如果没有检测到，会使用暗色显示（NeoRageX只能识别是否有Rom存在，但并不识别Rom的完整性和正确性）。以前0.6b版的NeoRageX只能支持129个Rom，而0.9b则可以支持到147个Rom了。

左下方是预览窗口（Preview）



这个窗口用来存放游戏的预览图，当鼠标移动至左上方游戏列表窗口，就可以预览到相应的图片。但是需要注意的是，预览抓图要以与Rom文件名相同的形式保存，这些图片可以从网上下载，也可以自己通过Neoragex的SHOTS FACTORY（抓图工厂）中抓取。

右上方是选项窗口（Options）



玩家可以在这里设置NeoRageX的相关设置，其中包括Controls（控制器），玩家可以在这里设置自己的手柄或者键盘等控制输入设置。Directories（目录），玩家可以设置存放Rom等文件的目录位置。Video Options（视频选项），可以让玩家设置包括颜色深度，显示效果等视频部分的选项。AudioOptions（声音选项），允许玩家设置声音部分选项，包括采样率、Bit数等。MachineSettings（机板设置）这里可以设置NeoGeo的机板区域、类型、是否计币等。Shots Factory（抓图工厂），玩家可以通过抓图工厂对游戏画面进行截取，并且支持去背景、去文字等效果。

右下方是状态窗口（Events）

Events窗口是用来显示NeoRageX 0.9b调试信息的地方，例如读取Rom、找到手柄驱动和正在读取的是Rom的哪一部分等。

NeoRageX简单FAQ



Q：如何能像Kawaks那样，让NeoRageX超频？

A 超频选项虽然在设置中没有出现，但是仍然可以通过修改neorage.ini来使用。方法是，用文本编辑器打开neorage.ini文件，找到与之相对应的Rom文件名，比如《KOF2002》就是"219544,KOF2K2.ZIP"，然后在"ZIP"后面添加一个数值，比如我们要把68000的默认10MHZ超频到30MHZ，那么就应该这样修改"219544,KOF2K2.ZIP 30000000"。

Q：如何制作预览图，什么格式，如何命名？

A：预览图存放在Previews文件夹中，但是预览图的命名却和游戏Rom的Zip包命名不同。因此，如果想手动制作预览图，需要知道游戏的ID号。这些ID号可以到neorage.ini中寻找，还以刚才的《KOF2002》为例，在neorage.ini中KOF2K2.ZIP前面有一个数值是219544，这个数值就是《KOF2002》的ID了。然后再把这个数值通过计算器转换成16进制的值，然后保存成BMP文件即可，例如35998.bmp就是《KOF2002》的预览图。

Q：从前那个8月30日版本BIOS的金手指不能使用了，如果还用怎么办？

A：新的Neogeo.zip包中其实有以前那个8月30日的BIOS，但是却被命名为Neo830.rom了，如果还想使用它的话，可以把这个文件改名成NEO-GEO.ROM。其实要使用金手指功能不如使用那个8月10日的Debug BIOS，使用方法是，把neodebug.rom改名成NEO-GEO.ROM，在游戏中就能按2P手柄的SELECT+D+C将Debug选单呼出了。

Q：如何寻找新加入的Rom？

A：有时候Copy游戏到Rom文件夹后，可是在Gamelist中却看不到新加入的Rom，这时候就需要在NeoRageX中按下那个很大的蓝色Import键，搜索一下新的游戏Rom了。

结语

由于NeoRageX 0.9b并不是一个新的程序，而是通过Hack原来的0.6b版得来的。所以除了在新增Rom的支持方面大大得到扩展之外，与0.6b版并无什么太大不同。只不过是对应WinXP的系统，要比0.6b好一些。写下这篇文章一方面是试用一下这个Hack版的0.9b模拟器效果，另一方面也是为了怀旧一下0.6b。最后，祝各位玩家玩得愉快。



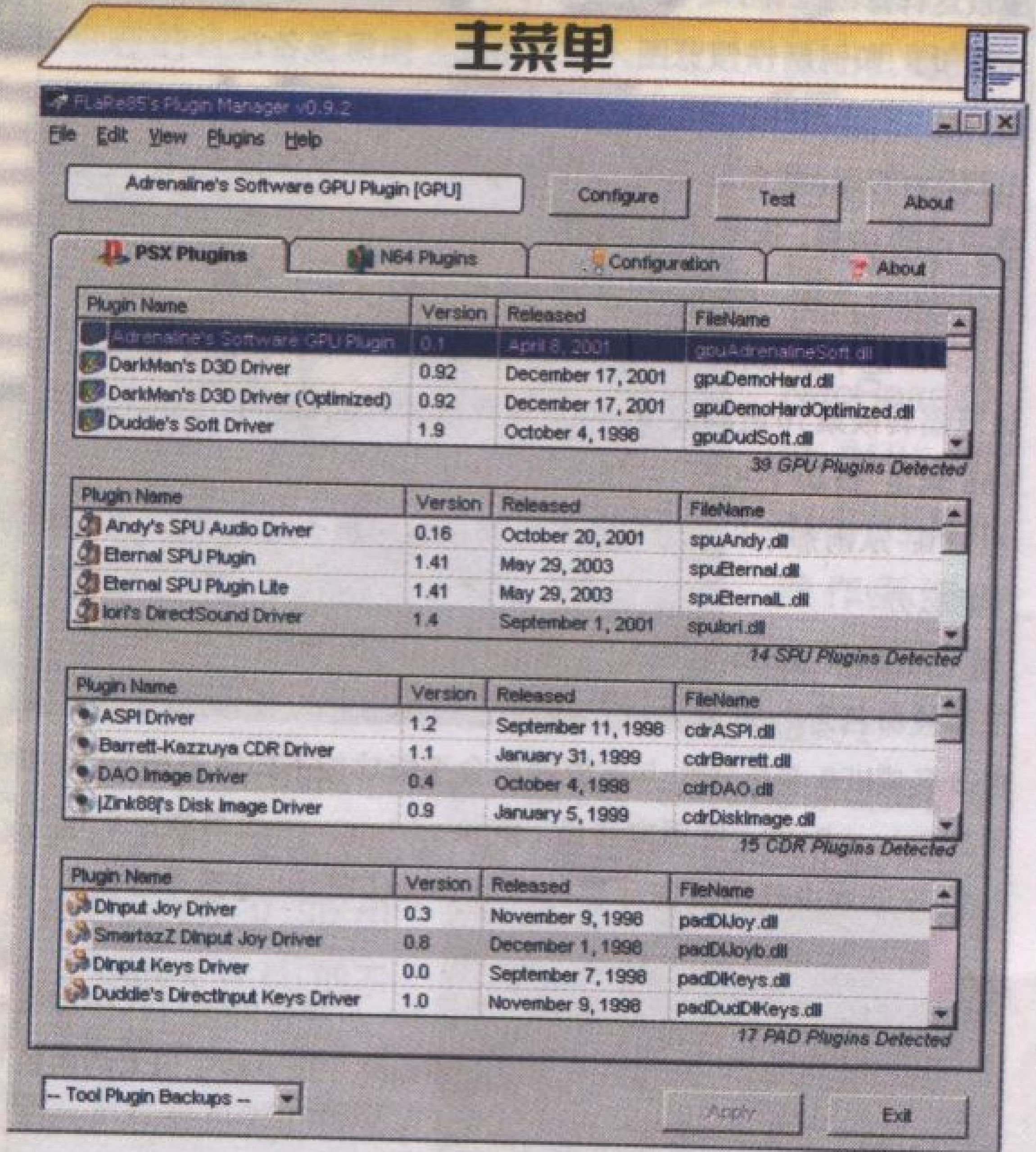


简单实用的插件管理器
FLaRe85's Plugin Manager简介

这次要给大家介绍的是一款由FLaRe85开发的插件管理软件，目前的模拟器当中，PS和N64系列很多时候需要用到第三方作者开发的插件来增强模拟器的效果（包括显示、声音、手柄、光驱等插件），而这些插件的管理在某些模拟器中显得比较繁琐，所以才有了这款软件的产生。他把所有的插件整合到一个窗口下进行归类管理，当一切设置好之后，就能方便地运行模拟器了。下面就给大家简单介绍一下软件的主要功能。

图／文：徘徊

主菜单



双击软件主程序Plugin_Manager.exe便能看到如图所示的主界面，这是一个标准的Windows GUI，最上方的是功能主菜单，他们分别代表的功能如下：

File（文件菜单）

Import Plugins Launch Emulator F6 / Launch CDROM F7 / Launch ISO/ROM F8 / Check for Plugin Updates / Exit Ctrl+E

Import Plugins：在这里你可以导入来自电脑内的插件文件、目录以及插件压缩包等。

Launch：在设置了模拟器相关目录和执行文件之后（下文有介绍），你可以在这里直接执行模拟器运行游戏。

Check for Plugin Updates：在线更新插件的最新版本，目前的软件版本尚不支持。

Exit：退出软件。

Edit（编辑菜单）

Import Plugins / Launch Emulator F6 / Launch CDROM F7 / Launch ISO/ROM F8 / Check for Plugin Updates / Exit Ctrl+E

对插件进行简单操作，这些操作包括重命名、删除、拷贝、全部拷贝等等，最下面的选项勾上后会产生一个日志文件记载软件操作的具体日志。

View（查看菜单）

PSX Plugins Shift+F1 / N64 Plugins Shift+F2 / Configuration Shift+F3 / Refresh F5

可以选择下面的列表栏中显示的是PS模拟器的插件还是N64模拟器的插件，以及显示设置栏。最后那项的作用是刷新插件显示列表，一般用在插件更新之后。

Plugins（插件菜单）

Configure / Test / About / PSX Pad Selection

这里只有选择了具体的插件才能够点击，你可以对具体的插件进行设置、测试和查看插件的版权信息等。如果是设置手柄插件，则需要指明是对1P手柄还是2P手柄进行设置。

Help（帮助菜单）

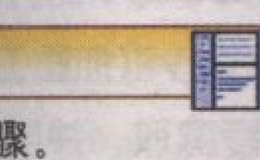
Read Me F1 / Check for Tool Update / About Shift+F4

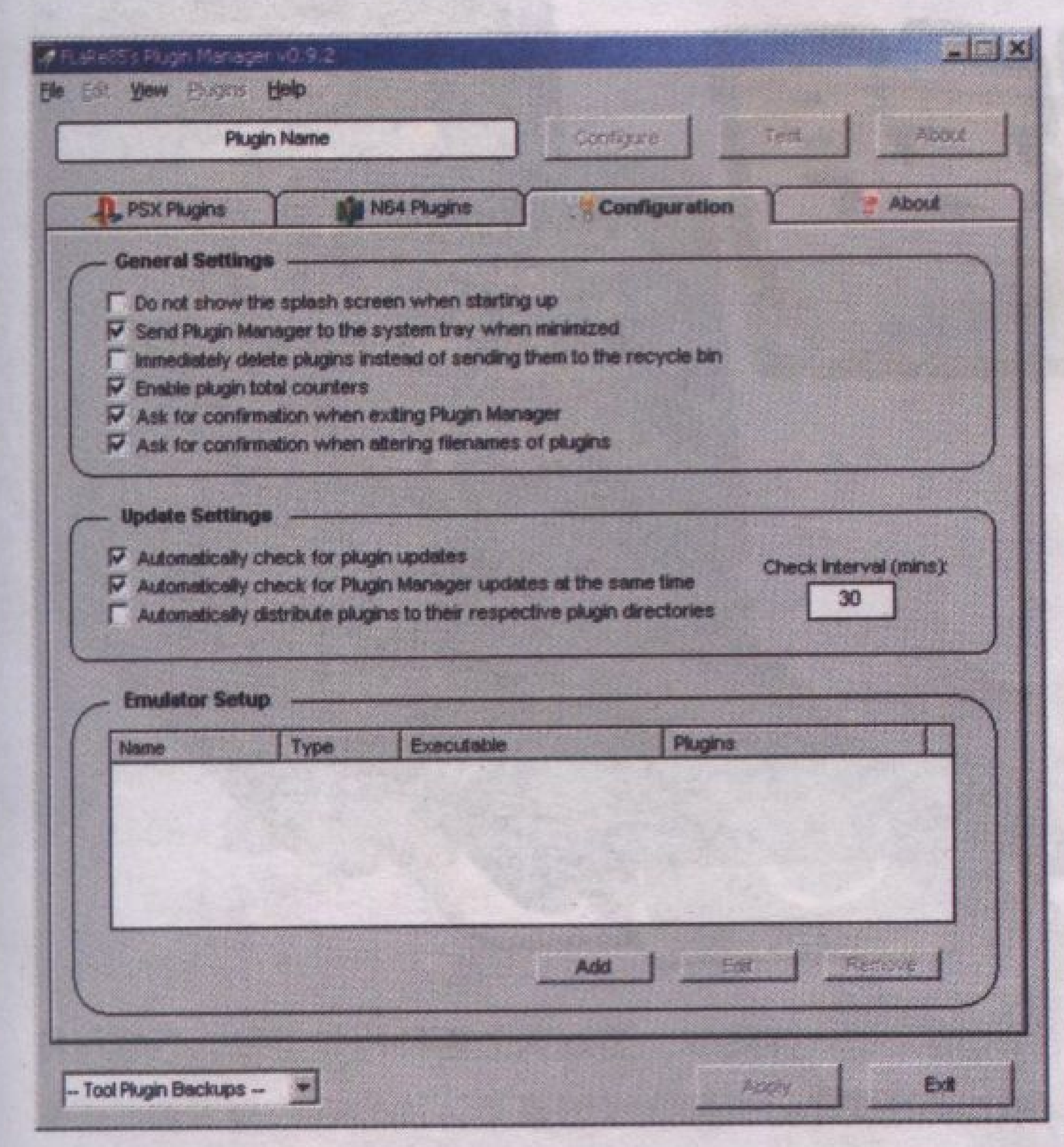
这里包括软件的FAQ说明文件，软件的在线更新（暂时不支持）以及About栏具体说明。

设置步骤

下面简单介绍一下软件的主要操作步骤。







首先点击 Configure 栏，会看到以下界面：

最上面的基本设置中包含以下信息：

General Settings
- Do not show the splash screen when starting up
- Send Plugin Manager to the system tray when minimized
- Immediately delete plugins instead of sending them to the recycle bin
- Enable plugin total counters
- Ask for confirmation when exiting Plugin Manager
- Ask for confirmation when altering filenames of plugins

- 当软件启动的时候不显示广告 Logo
- 软件最小化的时候在任务栏显示图标
- 删除插件的时候直接删除而不经过回收站
- 启动插件总数统计
- 当启动多个软件的时候提示软件已经打开
- 当插件名称存在差异的时候出现提示框

Update Settings
- Automatically check for plugin updates
- Automatically check for Plugin Manager updates at the same time
- Automatically distribute plugins to their respective plugin directories

Check Interval (mins): 30

接下来的更新设置中包含以下信息：

- 自动检测插件的更新版本
- 自动检测插件更新的时间
- 更新插件后自动将插件放到指定的目录

最下面的是模拟器设置栏，在这里设置好了模拟器，在完成插件的设置之后就能够直接启动游戏了。

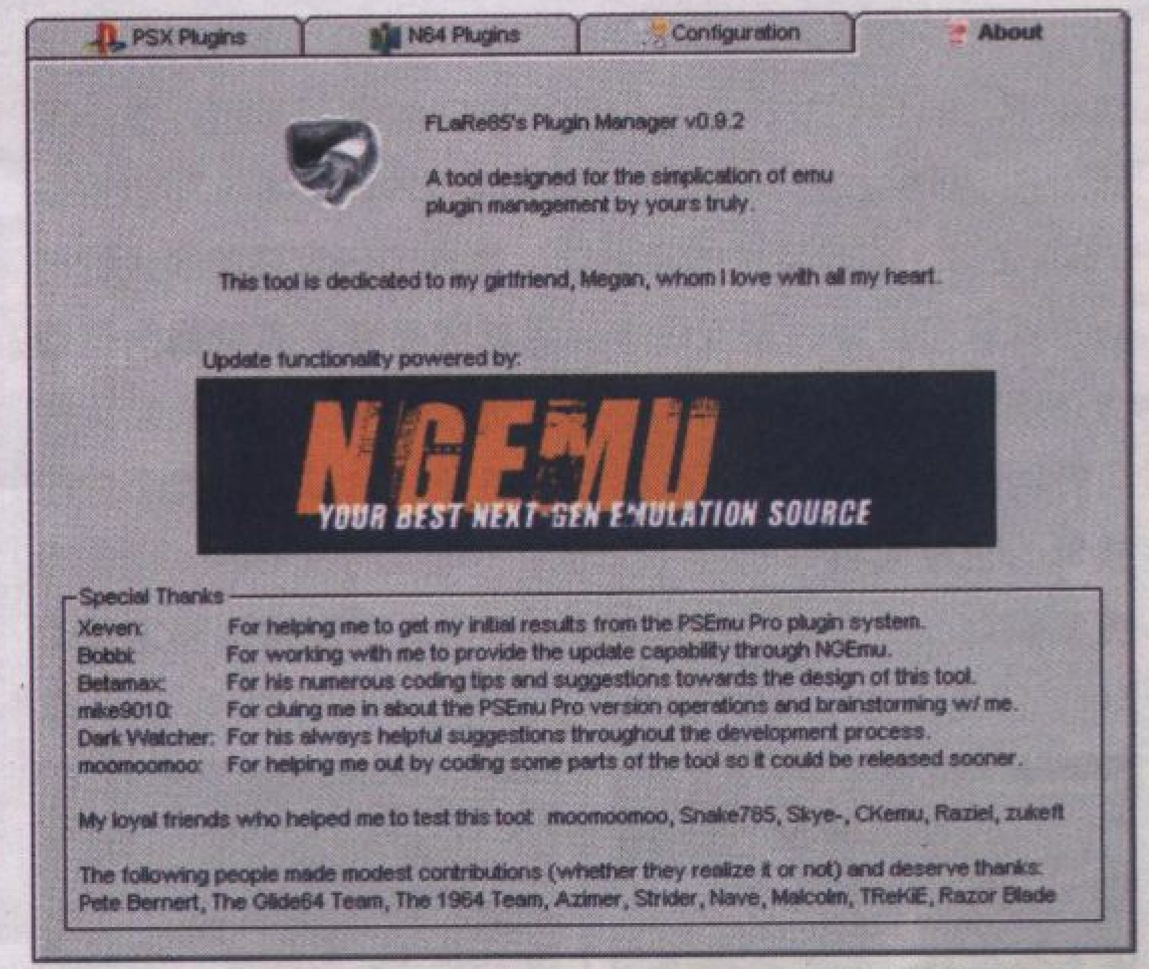
点击 Add，出现图示窗口，在右边可以选择模拟器的类型和具体模拟器的名称，然后在左侧设置自己定义的模拟器的名称和

Plugin Manager: Add Emulator
Name:
System: Playstation
Executable Path: Browse
Type: ePSXe
Plugins Directory: Browse
Bypass GUI when launched
OK
Cancel

模拟器主程序所在的路径以及插件所在的目录，一切设置好之后回到插件栏，你就能看到自己拥有的插件列表了，而双击某个插件，就能够进行具体的设置，设置好以后在 File 菜单下就能够以设置好的插件状态运行模拟器了，很方便吧。

注意事项

软件的介绍基本算是基本完成了，大家可以试着用用，确实很方便。不过，下面还要提一些在使用时需要注意的问题：



(1)使用前请注意备份自己的插件，软件尚处于测试阶段，不排除会有意外丢失插件的情况发生。



(2)由于软件目前尚不支持在线更新，所以经常会在在线更新的时候弹出错误提示框，此时不要意外，你也可以在更新设置栏中将自动更新暂时屏蔽来防止错误框的弹出。

(3)软件目录下分别有 N64Plugins 和 PSXPlugins 两个目录供使用者存放对应的插件，不过笔者不建议将插件存放在此，因为这样管理起来会相对复杂。

(4)如果插件目录设置错误，则不会在列表中显示插件的名称，但不意味着该插件已被删除，请确认正确设置之后再进行接下来的操作。

(5)对某个插件设置完成之后，若该插件对应多个模拟器，那么所有模拟器中该插件的设定都会统一变更。

最后祝大家早日学会管理自己的模拟器插件，玩得轻松玩得愉快。



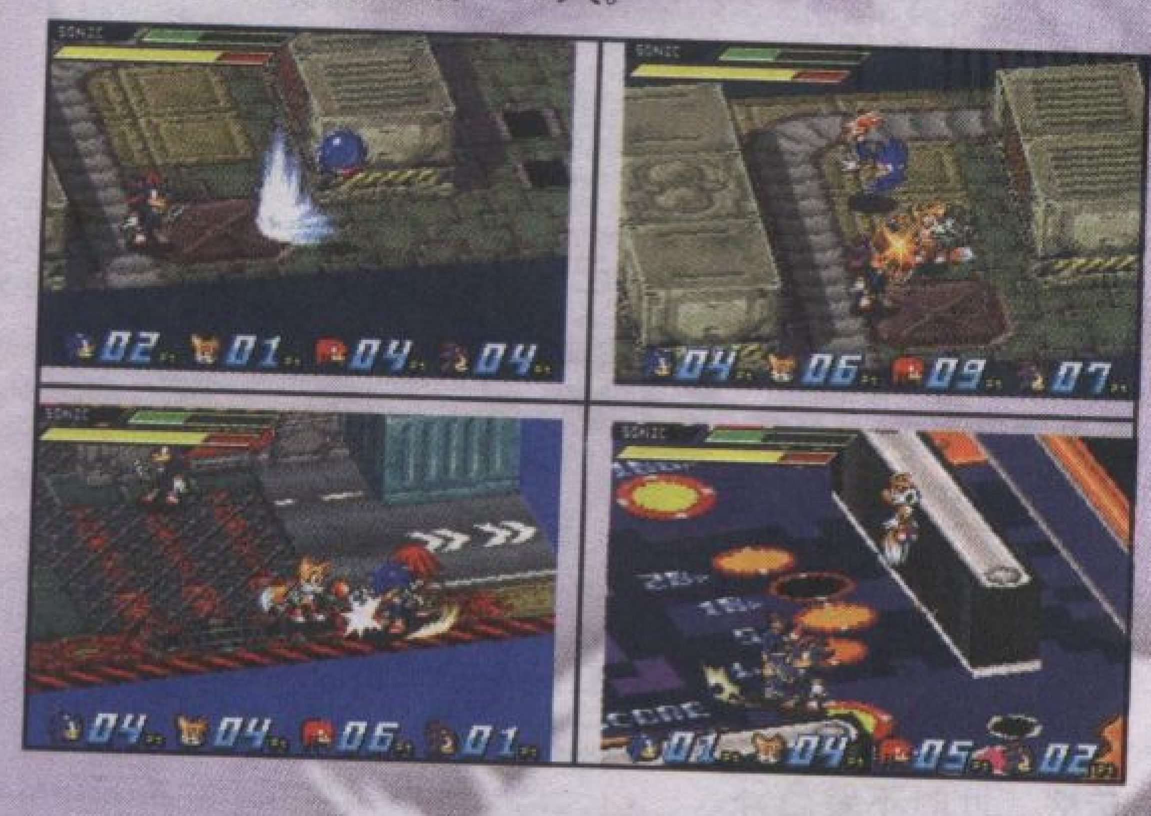
责任编辑：Cotolo Email：cotolo@gamelive.net

掌机展望

图／文：好狼

Sonic 战斗

世嘉的招牌游戏《Sonic》（音速小子）向来给玩家极高的速度感和爽快感，这一新作将采用2D人物加全3D背景画面，而且还能以每秒钟30FPS的画面运行。本作虽然是在GBA上的3D游戏，但速度爽快感不减，可以说是GBA上3D游戏技术的新突破。游戏中玩家将以3人的组队方式进行战斗，游戏场景高低起伏多变，游戏规则是看谁在限定时间内击败对手最多。玩家可随时切换人物，并可向两名NPC同伴下达命令，随意组合技能及状态进行战斗，让游戏更有战略性。玩家还可以通过GBA通讯电缆享受对战的乐趣。本作将于12月4日发售，预定售价4980日元，游戏人数1–4人。



鬼太郎千钧一发的危机！妖怪岛

《鬼太郎》的动画不知道玩家们有没有看过，故事大致内容是邪恶的妖怪出现后，鬼太郎为了拯救人类挺身而出。虽然故事比较土，但作为横版动作RPG而言，重要的是游戏的画面动作。鬼太郎的攻击技能除了原作中常用的头发针、木屐和披肩等，还有GBA版原创必杀技，更



能使用猫女等出场同伴的组合技能。另外游戏还有许多的隐藏要素，例如隐藏地图，这对玩家们无疑又是一种挑战。游戏有上百种怪物登场，玩家可将所击败的妖怪记录到妖怪图鉴上，而且在收集满游戏图鉴之后还能得到珍藏的秘密道具！本作将于12月11日发售，售价为4980日元，游戏人数1人。

美国Sony发布的掌机PSP设计原形机

北京11月5日早上，Sony公司在纽约召开的战略发布会中公布了其万众期待的掌上游戏机PSP的设计原型，该设计有Sony电子于新泽西和旧金山的美国设计中心ADC创作。设计的具体规格如下：

处理器：

32位MIPS R4000微处理器

128Bit总线

1-333频率 电压1.2伏特

8M eDRAM主内存

2.6G的总线带宽

浮点运算 2.6亿

3D图象增强指令

I、D 缓存

图像处理：

2MB显存

5.3G显存带宽

最大3300万每秒的多边形处理能力

每秒6亿6千4百万象素填充率

3D曲面运算和3D多边形引擎

支持支持压缩纹理、硬件剪辑、贝塞尔曲线、全屏抗锯等

NURBS建模功能

24位真彩



怪物登场，玩家可将
且在收集满游戏图鉴
将于12月11日发

P 设计原形机

在纽约召开的战略发
PSP的设计原型，
山的美国设计中心



贝塞尔曲线、全

音频：

3D环绕 7.1音道
VME 数字音频处理器
可转换数字信号处理
每秒50亿次运算
支持数字解码器
支持MP3、 AAC以及 ATRAC3音频格式

外设：

UMD （Universal Media Disc）
60mm光碟
660nm镭射二极管
1.8GB容量
11Mbps传输速率
AES crypto system
防震
Unique disc ID
Regional code system
Parental lock system
Repeat ordering system

其他规格：

4.5英寸16：9宽屏背光式TFT液晶显示480x720象素24位真彩
MPEG4 AVC视频解码
无线LAN （802.11）
IrDA 红外线数据协议
USB 2.0
记忆体
AV in/out
锂电
立体声耳机
外接插口

从所公布的图片及参数看来，PSP因其时尚的外形设计而有独特的美感，16:9的大屏幕及优越的机能确实比GBA优胜了许多。但操纵键盘比较小，而且采用微触按钮，手感方面不知是否会较差（记得原来大家都说GBA SP手感不好，不过后来也都习惯了哦）。Sony 执行副总裁及电玩业务负责人KenKutaragi还表示，发售的PSP绝对不是只有一种外型，最终出台的PSP是会与现在的原型有出入的。Sony计划最终要为PSP加入通讯功能及类似苹果电脑iPod数码音乐播放器和iTunes音乐下载的服务，也就是说PSP的将来不仅仅是掌上游戏机，还可能是集合手机或者PDA等功能的多功能随身平台。



任天堂官方将推出GBA用电影播放周边

日本东芝与电通合资成立的新公司“AM3”公布的一款对应GBA播放动画片的周边外设AdvenceMovie将于11月20日正式推出市面，这款设备能让GBA播放电影及音乐。该设备能使用压缩电影档案，新技术让32MB的SmartMedia记忆卡能存入长达24分钟的动画影片或4个小时左右的音乐，Square-Enix在TGS 2003上公布的游戏《王国之心 记忆之链》就是采用了同种压缩存储技术，因而容量比一般GBA游戏高出许多。任天堂将于发售当日同步推出三部“《名侦探柯南》系列”电影，12月以后，会有更多电影推出。从明年4月开始，玩家可以通过一个特制的网络连接接口从网上下载电影。Advence Movie售价为3200日元，SM卡售价为2380日元，附带电影的捆绑套装售价为3800日元。







图／文：yujioh
责任编辑：Cotolo　Email：cotolo@gamelive.net

GBA	游戏厂商：KONAMI	游戏类型：ACT
	发售时间：2003.10.22	容量：64MB

不灭的正义
记可爱的忍者神龟

往昔的记忆



"拉菲尔、达芬奇、米开朗基罗、雷昂纳多、斯布林特老师"当这些熟悉的名字出现在你面前的时候，你会是怎样一个感觉？你还记得当年一到晚饭时间就端着个饭碗傻傻地等候在电视机前的情景吗？在当年可以与《变形金刚》媲美，深深地吸引着千万小观众的经典美国动画片，对！就是《忍者神龟》，或许记忆力好的朋友还能哼出动画的片头曲吧。这部动画片陪伴着我们度过了儿时那段最快乐的时光，还记得不愿漏下每一集的播出而天天晚上痴痴地守侯在电视机屏幕前，还记得为了能拥有一个神龟的玩偶而在玩具店里拉着妈妈的手迟迟不肯离开……随着时间的流逝，自己逐渐的长大了，再也不是以前那个傻傻的小P孩了，而有些事、有些东西却是自己心中永远的珍宝。

我想凡是现在20岁左右的朋友们一定观看过《忍者神龟》这部动画，因为它当时在国内的人气和魅力实在太大了。作品将日本的忍者文化和美国的街头文化巧妙地结合在了一起，塑造了剧中那群个性十足的忍者龟们（应该



是海龟），全剧正是围绕着这些可爱的忍者龟展开的。故事讲述了发生在他们身上的惊心动魄故事，邪不胜正，正义永存正是这部作品的主题。忍者神龟们与邪恶的反面角色史莱德、郎葛、牛头猪面等展开一次一次的殊死战斗，一次又一次保护人们的生命安全。这种情节用现在的眼光来看确实老套了点，但对于那时正处在成长阶段的孩子们来说正是培养正确是非观念的最好教材。而全剧中无时无刻都充斥着的幽默元素，也使我们深深地融入了这个科幻幽默火爆的动画之中。

曾经的辉煌



紧张激烈的打斗情节，令人每次看完以后都大呼过瘾。从那时起，我就憧憬要是哪一天能够操纵着无敌的神龟们进入动画世界中奋勇杀敌那该有多幸福啊。后来梦想成真了！擅长制作动作过关游戏的Konami公司买下了《忍者神龟》的制作权，终于我们在FC上玩到了制作精良的神龟游戏。FC上的三部作品都可以称得上是ACT游戏的经典，流畅的操作感，丰富巧妙的机关设置，爽快感十足的打击效果，这一切都让我们如痴如醉。不断地挑战着高难度的游戏，反复研究攻关方法，至今还想不通为什么那时候有那么多精力投入到一个游戏当中，也许随着年龄的增长，自己对游戏的那份热情也逐渐在变谈吧。





仔细数数有十几年没见到神龟的最新游戏了，难道Konami早已经把曾经辉煌过的她忘记了。但事实证明K氏并没有忘记她，经过再度包装制作后，一款于全新的神龟游戏于现今的主流游戏平台上发售了！并且还是多机种跨平台同时发售（包括PC版）。可见Konami对这部游戏倾注了很大的期望，我们也终于能高呼一声“老朋友，回来了！”

重逢，感动

这次的PS2版与GBA版几乎同时上市，而能够在时隔几十年后再次与神龟们重逢，绝对是值得高兴的事情。





一进入游戏后就见到了久违了的画面，虽然片头只是几张动画版的截图，但对于神龟的热爱者们来说完全足够，因为我们等待得实在太久了。按下Start键后，伴随着神龟们一声热血的叫喊进入了游戏。这次游戏有了难度的选择，这下子不论是ACT苦手还是达人们都能够满足了。游戏采用了分段式，也就是把四个神龟们分开来进行，每个都有4个关卡，只要将四人的所有关卡都完成后就能进入最终的史莱德章节。与以往选择一个角色进行到底的方式有所不同，这种设定无疑使人能更好地了解游戏的剧情和每个神龟们的不同之处。比如说米开郎基罗的攻击范围和判定较大，雷昂纳多的跳跃力强等等。每个神龟都各具特色，双截棍、长棒、双刀、三叉戟四样武器能演化出四种不同的对敌方式，而且每人的按上攻击和按下攻击都有不同的效果，相信大家在游戏中多试几次就能找到最合适的攻击方式了。





游戏加入的武器蓄力设定也是近年来ACT游戏的一大趋势，可以说是随大流吧，但总体感觉不是很好，因为蓄力的时候角色不能移动，再加上游戏活动场景很狭窄，很容易在蓄力的时候遭到袭击，还不如老老实实来一套连续打来得合算。不过在某些Boss战中，如果能恰当运用蓄力攻击效果还是很明显的，尤其是米开郎基罗的第4个关卡。



每一个人物的流程里都有一个特殊关，都是一些控制各种交通工具完成一定任务的关卡，比如说下水道中的划板，空中的飞行器等，这又让我想起了FC版中的水上划板战，将划板在水上高速滑行的速度感演绎得非常完美，GBA版也算有所创新吧，至少那个摩托车比赛还是蛮有时间挑战性的。

美中不足





游戏对于速度和武器的打击感掌握得还是挺好的，尤其是敌人众多的时候一阵乱斗确实很爽快。但可惜游戏中的机关设置太简单了点，不像FC中突然出现的大铁球那样使人影响深刻。通关以后都忘记了有哪些机关，这也是由于难度太低造成的。游戏的总流程也十分短，几个小时就能爆机了。当然，如果你想收集全20个水晶还是需要花费一点时间的。没有隐藏要素，也就失去了反复游戏的动力，再加上总体难度很低，很难使人有成就感，推荐ACT达人们最初就选择Hard模式。

结尾

对于等待了十几年的游戏而言，这款《忍者神龟》还是不错的，操作感比较流畅，动作效果也华丽（相对于FC来说）。但是很纳闷，为什么只能前后移动……感觉都成《马里奥》了-_-，如果还有续作的话希望能够改进一下，毕竟横版过关游戏应该是这样子的。

最近在TGFC上看到一张忍者神龟的讨论帖里有人回复是这样的“人物太丑，长得像乌龟”，对此我只有无语了。没有经历过那个年代的人是不会明白这个游戏的真正意义的，就如同现在的孩子只知道《天鹰战士》一样，那时的我们只知道《忍者神龟》。而这段情感也会永远伴随着我们，也许某一天，自己的孩子端着个饭碗傻坐在电视机前等动画片的时候，我也能告诉他“爸爸以前也和你一样”。





责任编辑：Cotolo　Email：cotolo@gamelive.net

图／文：五月

舞在你的夜空—真·女神转生



GBA	厂商：ATLUS	容量：64M	游戏类型：RPG
	发售日期：2003.3.28		

"神与恶魔不再是善与恶的象征，在这样的主题下导入守序与混沌的概念。由此产生的种种问题，让玩家自己寻找答案，以这样的想法为目标尽可能作出的作品"

——制作人冈田耕始

不再是善恶的针锋相对，不再有万人景仰的英雄、罪不可赦的魔王，不再是王子公主的童话；有的只是观念的差异、信仰的不同，每个人都尽其一生要建立自己为心中的完美社会，在这人魔共存的乱世，你是听从神的感召、恶魔的耳语，还是寻求自己的救渎之道？

以现代为舞台，残酷得近乎真实的故事，独创的仲魔系统，一个延续了十六年之久的系列。笔者很荣幸能为这样一个独一无二的游戏写攻略，本文是针对《真·女神转生》中文版，所以文章只写了主要的行动，而事件的前因后果及很多细节都没有一一描述，因为这正是最需要玩家亲自体会的地方。

系统研究

能力的培养



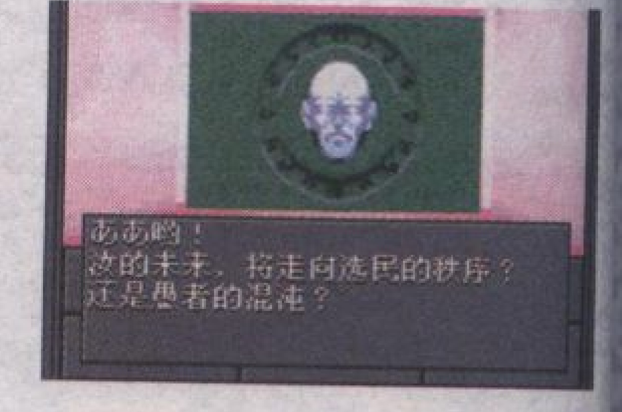
本作的战斗主力不是主角而是恶魔，所以主角的防御力和生命力很重要，重要的属性为知力、体力等。LawHero与ChaosHero因为本身具有魔法属性所以魔防都比主角高，建议往魔法方向培养，人类的攻击属性所增加的攻击力非常有限，攻击力主要取决于武器，其中枪弹武器的威力不受力量左右。

属性分析

游戏中并不以善恶来划分属性，而是按道德、观念、信仰、处事态度的差异分为守序Law／中立Neutral／混沌Chaos三大属性。Law属性的人与神认为万物必须平等，行事讲求原则，尊敬权威崇尚传统，人们听从神的感召因而受到神的庇护，同时也封闭、墨守陈规及缺乏包容；Chaos属性的人与魔以绝对的自由为目标，有适应力，憎恨传统及权威；Neutral属性的神、人与魔尊重双方，以一般的态度尊重权威，既不强迫自己服从也不刻意反抗。



Law阵营由神为主导，信奉他们的人成立了弥塞亚教会。他们坚信只有守序的行为才能构建理想的社会，人与人才能互相信任与配合。



Chaos阵营以恶魔为主，敬拜他们的人成立了盖亚教会。他们认为唯有不受拘束才能表达自己的真实情感，每个人才能对社会作出贡献。

Neutral阵营既不依靠神也不兴人和恶魔，他们有自己的信念，自己的道路，可以说是代表了玩家自己。

每个阵营都有自己的救世之道，站在这样一个十字路口上的你，又将如何选择？

属性值

属性值随主角的作为及某些重要事件变化，在三大阵营间转换。攻略中会给出详细变动值。(见下页)



主角与女主角一开

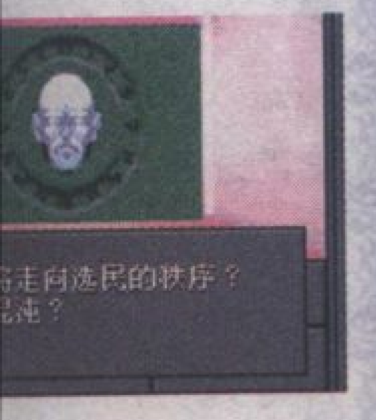




守序与混沌的
样的想法为目

作人冈田耕始
罪不可赦的魔
的不同，每个
存的乱世，你
？
魔系统，一个
女神转生》中
是最需要玩家

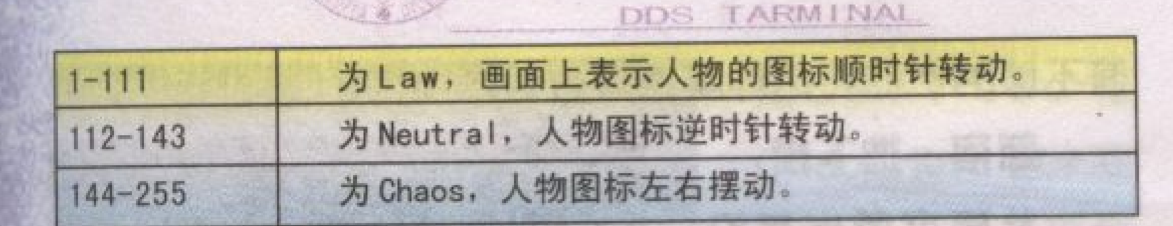
的神、人与魔尊重
迫自己服从也不刻



们的人成立了盖亚
达自己的真实情感，

人和恶魔，他们有自
表了玩家自己。
站在这样一个十字路





1-111	为Law，画面上表示人物的图标顺时针转动。
112-143	为Neutral，人物图标逆时针转动。
144-255	为Chaos，人物图标左右摆动。

始属性值均为128，在都厅广场、东京破坏后于涉谷合流时，女主角的属性值及等级与主角同值。LawHero为0，ChaosHero为255均不会变化。

恶魔召唤程序、恶魔合体

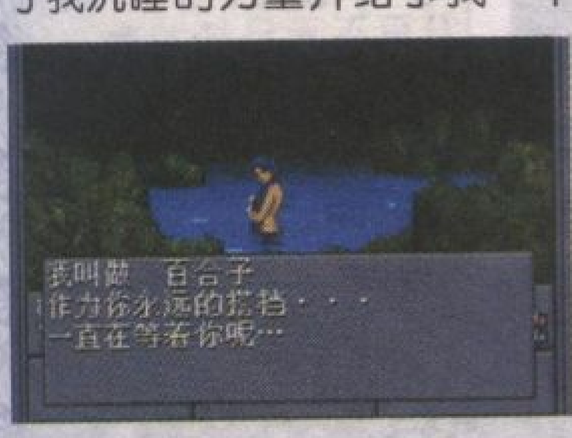
游戏开始自动得到，通过这个程序可以与遇到的恶魔对话，向他们要求Mag、宝石甚至让他们与你共同作战。成为仲魔的恶魔可以依照合体法则实现二身合体或三身合体。除了可以合成恶魔，还可以利用恶魔来合成剑系武器。这是游戏最重要最有趣的系统，由于篇幅所限加上游戏中会有解说，就留给玩家研究吧。



游戏攻略

梦之回廊

眼前所见的一切都笼罩着一层淡淡的红色，我在这条长廊中穿行，没有任何陌生却也不曾有任何的记忆，我走得很急似乎在寻找什么。来到一扇门前，墙上的灵魂唤醒了我沉睡的力量并给予我一个忠告。



随着走廊的延伸，一名神使带着一个背负十字架的灵魂出现在我面前，我唤醒他沉睡的灵魂并与他同行。更深处，一个恶魔带给我一个脆弱的灵魂，我唤醒他的力量，三人一起走向走廊的尽头。终于穿过走廊，眼前的景象蓦地清晰起来：幽暗的山谷、清澈的泉水，还有在我眼前的——她。年龄和我相仿的少女转过身来，从她口中知道她叫百合子。原来，她正在等待我的到来。

“我是你永远的伴侣”这是她对我说的话。我要寻找的，会是她吗……

现实



故事发生在199X年的日本东京，吉祥寺。早上主角被老妈叫醒，那个梦也随之消失无踪。然后给老妈叫去购物街（丁字形的黄色建筑物）买咖啡并得到10000元零花钱。

★一开始就会从网上收到恶魔召唤程序并自动下载，如果需了解恶魔程序的使用说明可以再连上电脑。

吉祥寺·购物街

来到咖啡屋让老板送咖啡去家里就可以了。咖啡屋左边可以遇到百合子，不过没说两句就走了。在药店的背后会碰到被恶鬼附身的人，对话后会现出原形，等它跑掉后主角捡起了掉落的匕首。



★在咖啡屋可以打听到昨天夜里井之头公园发生命案，死者是一名高校女学生，难怪到处都被警察封锁了。

家中、梦中

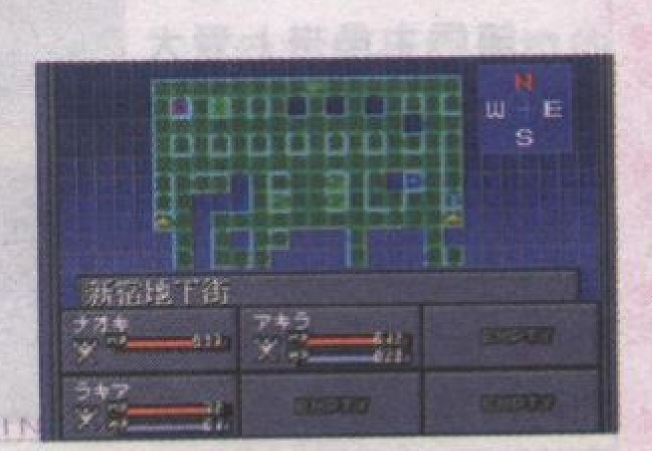


晚上再次梦到了与昨晚相似的场景，在青蓝色的走廊中又遇到了昨天的两人还有百合子。走到尽头遇见一群人正在举行一个诡异的仪式，要将一名少女做祭品。这时会问你要不要救她，不管怎么回答LawHero都会强迫主角去救她：

Law：yes（－5）

Chaos：no（＋5）

家中



梦醒后电脑又会接收到新的自动地图绘制程序，要看说明的话再连接上电脑即可。以后在建筑物内都可以按L键查看地图。此时地图上开始出现恶魔，准备战斗吧。

井之头公园



在购物街打听到井之头公园有个奇怪的老人正在寻找主角，于是赶去公园（吉祥寺左下角的，公园中有座红房子）在那里遇到传言中的老人，他将会考验主角的力量。

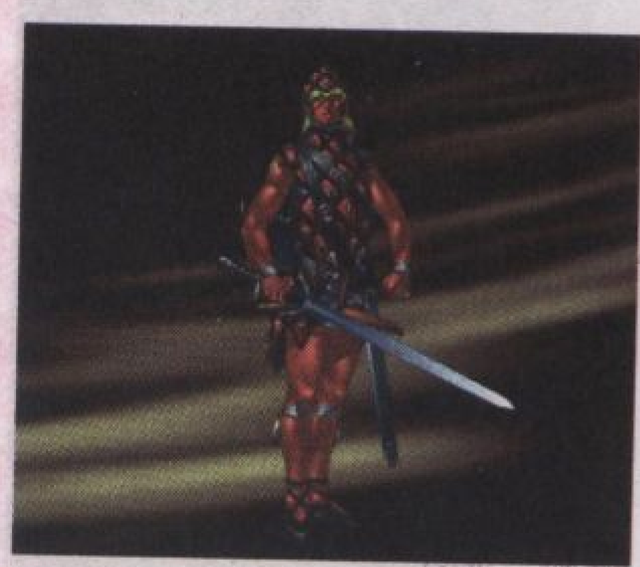
主角又进入梦中的场景，这次是在一栋建筑物内。进



入一间房间一名男子正在举行召唤恶魔的仪式。男子发现主角在场后恢复本来面目——芦屋道满，（日本历史上和安倍晴明齐名的阴阳师）并攻击主角。战斗一回合后强制结束，回到现实。

★此时公园的戒严自动解除，可以进入公园中心的小屋，屋中共四个小屋，其中有回复道场和邪教馆。

医院



在自己家的那条街道往南走没多远，主角就被莫名其妙抓了起来。主角在房间中遇到LawHero，并答应帮助他寻找恋人、主角邻居家的那个女孩。再进入二楼的院长室，他会询问主角是否已经做过改造手术，无论如何回答都会进入战斗。战斗胜利后即可开启一楼出口的铁门，从那里出去即可。

★一楼遇到编写恶魔召唤程序的Steven，得到恶魔分析程序。

购物街

在购物街西边出口附近的房间里与ChaosHero相遇，替他解围后成为同伴。

家中

回到家里，母亲被天邪鬼吃掉了，接着和恢复原貌的天邪鬼作战。打败它后取得Echo大厦的ID卡。

ECHO大厦



随后主角带上爱犬帕斯卡尔一同前往购物街南边的Echo大厦，用ID卡从大厦南边的入口进入。在大厦五楼会遇到百合子，在最后的房间里会遇到梦境中的那个召唤师，这时会询问是否逃跑，不过无论怎么回答都会开始战斗。打倒召唤师后进入房间内的终端设备，被传送到新宿的秘密研究所。

新宿·秘密研究所



从传送房间出来是研究所二楼，往下到一楼的一个房间里找到Steven，他会询问你现在的仲魔携带数量是否够用，回答不够的话他将把仲魔携带数量增加两个。

新宿·地下街



从研究所出来沿左边的公路往北走会看到两栋建筑，右边金色的建筑就是地下街的入口了。在南边酒吧角落会遇到百合子，到这家酒吧的柜台处与领班交谈，对于他的问题选择最中立的对话（Yes、No、Yes）得到酒吧的火柴，这是抵抗组织联络的暗号。从地下街东北面的楼梯下去在右下角的房间里遇到女主角，答应帮助她后百合子突然出现带走了她。回到上层刚才遇到百合子的地方碰到抵抗组织成员并打听到女主角的下落，于是前往都厅前的广场解救。

新宿·都厅

地下街往西建筑即是都厅。正好赶上阻止百合子，干掉四队敌人后救下了女主角。与她约定在地下街的酒吧见面。

新宿·地下街



在刚才的酒吧与女主角会面，打听到LawHero恋人的下落，原来被带到五岛的政变司令部去了。此时LawHero独自去解救恋人，ChaosHero决意帮助抵抗组织进行反击。主角则和女主角同行前去与五岛和美国大使会面。

会面



从新宿地下街东边的出口出去，东北方向就是司令部，五岛在司令部三楼。东南则是美国大使馆，杜鲁门在大使馆二楼。两方的会面都结束后就要选择帮助哪一方：

—Law：打倒五岛（属性－32）；

—Chaos：打倒杜鲁门（属性＋32）；

—Neutral：打倒双方，属性值加减抵消。

★司令部地下一层关押着三个女孩子，救出她们也会增加Law属性（每救一个属性－1）。

金刚神界

世界毁灭前主角被传送到魔界。醒来后遇到役小角得



知LawHero和ChaosHero也来到魔界，与他们再会后，再找到役小角接受取苏摩神酒的任务。苏摩酒泉在地图最右上角，需要取两次。第二个任务是修行，根据主角的属性决定修行对象。完成后需再与前鬼和后鬼战斗以确认修行结果，通过考验的话即可离开金刚神界（出口在东边）。

—Law：赤怪人（东南）

—Chaos：青怪人（西南）

—Neutral：两个都要打

新宿·地下街

回到原来的世界，主角眼前已经是大爆炸三十年后的东京了。主角在满月时头脑中会听到一个声音，为寻求答案，一行人从东北角的楼梯下到地下，在那里找到超能力者。再前往地下街东南角的Disco舞厅地下找到地下二层的小泽，展开战斗。主角被击败后ChaosHero来到邪教馆决意与恶魔合体以获得力量，成了魔人。再次与小泽战斗获胜后会让主角选择是否处死小泽，结果将影响主角属性：



★此时日元不再作为货币，中央酒吧里有个专门收集这种古老货币的收藏家。

Law：No（－5）－>Yes（－5）/No（＋5）

Chaos：Yes（＋5）－>Yes（＋5）/No（－5）

无论选择如何，ChaosHero都会离开队伍。

涉谷·购物中心



在二楼遇到被恶魔附体的少女。

★向这里建设中的弥塞亚教会捐赠，需十次，教会建成后会增加Law属性（－16）。

★教会会在月龄两周后完成，只有在这里才能买到还魂香。

新宿·地下街

返回地下街找到超能力者，进入少女的精神世界，打败中央的蜘蛛女。少女醒来认出了主角，原来他就是三十年前死去的女主角转世。

六本木

通过广尾到麻布间的旧地下铁通道来到六本木。



★在一层中央舞厅左边的房间碰到少女爱莉丝，之后去见赤伯爵（三层）和黑伯爵（地下一层）。

★地下一层取得胁见之壶。

★受爱莉丝委托去新宿的药店买【ヒランヤ】，把【ヒランヤ】交给爱莉丝，接着发生战斗，使用胁见之壶可将红伯爵封印。这时百合子会出现抢走胁见之壶。接着与黑伯爵的战斗中LawHero为掩护众人被杀。

★再次前往地下一层杀掉黑伯爵。

★六本木的舞厅里会遇到LawHero恋人的灵魂，买还魂香使她解脱（－16）/让她维持现状（0）。

六本木·银座－池袋地铁通道



★地铁通道内会碰到LawHero的灵魂，他拜托主角去警视厅大楼制止失控的安全系统。直行就是警视厅地下，从那里上到六楼战胜失控的安全系统得到记录卡。

★地铁通道某房间会遇到Steven，把记录卡拿给他可以再增加两个恶魔携带数量。

★通道内碰到ChaosHero并告诫主角不要去池袋。

★东边的出口是银座方向，西边则是池袋。

银座－品川地下通道

从银座地下一层前往品川，途中会与恶魔召唤师战斗

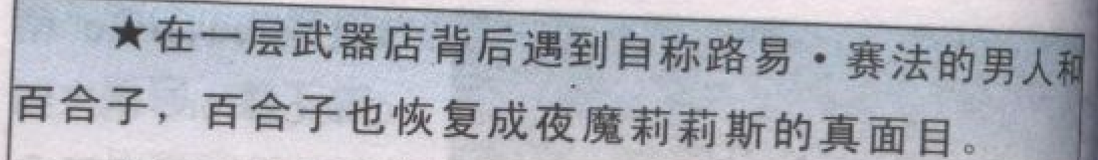
品川·弥赛亚教大教堂

这里有很多属性陷阱，主角是Law属性时不会触发陷阱。



★去一层的神父布道，每次都会增加Law属性（－1）。





★在三层的大圣堂遇到作为弥塞亚教救世主复活的LawHero。天使哈涅会委托主角去消灭在T.D.L的邪龙厄喀德娜。去见LawHero的时候属性在192以上会自动进入与天使哈涅的战斗，62以下会自动遵从天使哈涅的命令；此外如果接受了Chaos方的邪神厄喀德娜的命令，即使随后用各种办法将自己的属性变为Law也会和天使哈涅战斗。

★与第四层的恶魔召唤师战斗，胜利后得到四门之玉。

东京塔（支线）



见过复活后的LawHero后可以去东京塔，这里有一位以人类面貌布道的天使，根据主角的属性她会作出不同的回应：Law会受到赞扬，Neutral会根据回答的问题决定敌友。属性值112以上就会看到天使恢复本来面貌，及意味着准备开战。

★打倒她之后属性＋16

六本木·银座－池袋地铁通道



要去T.D.L必须经过池袋，当走出地下通道后会被ChaosHero抓起来，并被交给池袋的阎魔审判。这里根据属性不同会出现不同判决：

—Law：死刑（－5）

—Chaos：无罪释放（＋5）

—Neutral：接受邀请（＋21）/拒绝（－16）

判决结束押回牢房后：

★ChaosHero私下释放主角，在监牢出口打倒鬼神仁王（－16）

★如果再去打倒阎魔（－16）

上野·秋叶原地下街

穿过池袋北边的四天王之馆到达上野。秋叶原地下街三层有盖亚教的大教堂。主角属性值达到239以上，等级65以上时可以来这里接受盖亚教的洗礼。接受洗礼后属性值固定在255不再变化，第二层放有天魔系防具的门开启，这是Chaos路线的最强防具。



★在一层武器店背后遇到自称路易·赛法的男人和百合子，百合子也恢复成夜魔莉莉斯的真面目。

★与一层的恶魔召唤师战斗，胜利后得到记录卡，拿去给银座的Steven可以扩充恶魔的携带数量。

★打倒地下二层的邪龙拉东得到金苹果。

梦之岛T.D.L



穿过上野东边的四天王之馆往南到达通往梦之岛的桥。入口出遇到发狂的赛伯拉斯也就是主角的爱犬，使用金苹果让它恢复正常并加入。入口附近与ChaosHero再会。

★北边的房间可进行属性测试，费用为5000元，可影响主角的属性，每个门只有第一次有效：

左一的门－遇到盖亚教徒（＋16）

左二的门－遇到天使（－16）

左三的门－遇到凶鸟格鲁鲁并战斗（＋16）

左四的门－遇到邪龙蜥尾蛇（－16）

★与二层的恶魔召唤师战斗，胜利后得到恶魔。

★四层见到邪龙厄喀德娜。它给予的任务是阻止弥塞亚教的诺亚方舟计划。主角的属性将影响见面时的情况，属性值63以下直接展开战斗，192以上强制接受厄喀德娜的任务。如此前已接受天使哈涅消灭厄喀德娜的任务也会无条件展开战斗。

Law路线——千年王国

Step 1



消灭厄喀德娜后返回品川的弥塞亚教大圣堂约定协助弥塞亚教。由天使哈涅架起通往东京湾海面上诺亚方舟的桥。

★打倒厄喀德娜（－32）、答应协助弥塞亚教（－80），此后属性值不再变化。

★属性值15以下，等级65以上接受弥塞亚教的洗礼，接受洗礼后属性值直接为0不再变动。然后三层防有Law路线最强防具的房间开启。

Step 2

在诺亚方舟内接受弥塞亚教救世主LawHero的委托打倒东京四个地方的鬼神四天王。

★打倒四天王中的两个去见LawHero，大洪水发生，东京沉没。

东的馆（品川南西）——鬼神广目天

南的馆（上野南东）——鬼神持国天

西的馆（涉谷北西）——鬼神增长天

北的馆（池袋以东）——鬼神界沙门天

Step 3

在law属性的街道救助海龟，以后就可以靠在海面上移动。并出海面一次。

Step 4

接受LawHero的委托去都厅帮助魔神毗湿奴作战。出方舟一直往北到达都厅，在左边塔最上层与毗湿奴会合，再到右塔最上层打倒天魔罗婆那。

Step 5

回到诺亚方舟内部，有三位炽天使加入：乌列（二层）、加百列（三层）、拉斐尔（四层）。方舟最上层从LawHero口中得到天使环的信息。

出方舟向北走到头到达旧池袋遗址找一位老人，请他将三位炽天使合成天使环。

Step 6

方舟地下七层，打倒ChaosHero与莉莉丝。

★打倒莉莉丝取得彼列之壶，这是合体剑火龙剑的素材。

★地下六层会遇到自称路易·赛法的男人，与他对话后可去方舟外西边的岛屿与魔王苍蝇王战斗。

Step 7

地下八层，打倒以天魔阿修罗王为首的盖亚教恶魔。

Chaos路线——真之自由

Step 1

打倒品川大圣堂哈涅，回到盖亚教大教堂答应帮助盖亚教。由邪龙厄喀德娜架起通往诺亚方舟的大桥。

★属性值的变化，打倒哈涅（+32）、答应帮助盖亚教（+80）。此后属性值不再变动。



Step 2

诺亚方舟中心接受ChaosHero去找四天王协力的任务。会见四天王中的两位以上再去见ChaosHero，之后东京沉没。

Step 3

在方舟内Chaos属性街道救助章鱼，此后可以在海面移动。这时需要出海面一次。

Step 4

再去找ChaosHero，接到协助天魔罗婆那的任务。

出方舟到都厅右塔最上层与天魔罗婆那会合，再到左塔最上层打倒魔神毗湿奴。

Step 5

回到诺亚方舟内部，下到地下八层，途中的盖亚教魔王会赠与主角自己身体的一部分。八层见到阿修罗王，他将魔王们的赠品合成恶魔环。

★莉莉丝会赠给主角彼列之壶。

Step 6

前往上层8层，途中打倒三个炽天使分别得到羽、牙、爪。再去找阿修罗王得到恶魔戒。

★地下六层遇到路易·赛法，与他对话后可去方舟外西边的岛屿与魔王苍蝇王战斗。



Step 7

为夺恶魔戒ChaosHero死亡，打倒LawHero。

Step 8

前往八层打倒天使长米伽勒。

Neutral路线

Step 1

品川大圣堂的哈涅、T.D.L的厄喀德娜。

到银座地下三层与井之头的老人会面，架起通往诺亚方舟的大桥。

★属性变化：打倒哈涅（+32）、厄喀德娜（－32），与井之头老人见面后属性值变为80，不再变化。

Step 2

方舟中心，LawHero与ChaosHero让主角去见四天王。

与四天王中的两个见过后在分别去见LawHero和ChaosHero，东京沉没。

Step 3

帮助Law街道的海龟或Chaos街道的章鱼。此后可在海面移动。此时需上海面一次。

★去皇居地下五层与东京守护神平将门相遇，得到平将门之剑。

★四天王之馆打倒全部四天王取得Neutral属性最强防具。

Step 4

回到方舟再与两Hero见面，接到都厅的任务。

到达都厅，打倒左塔的毗湿奴、右塔的罗婆那。

★打倒莉莉丝得到彼列之壶。

Step 5

回到诺亚方舟内，打倒LawHero（七层）、米加勒（八层）、ChaosHero（地下七层）、阿修罗（地下八层）。

街机模拟进度报告

等待许久的《SNK VS Capcom》游戏Rom突然来到我们面前，但拿到手后却只是随便选了个人通了，然后到论坛埋怨一下手感的拙劣，甚至可以说没有真正去了解一下游戏的闪光点，在习惯快餐式的游戏方式后开始期待《侍魂 零》的到来，虽然明白到那时可能也只是重复现在这种无聊的心情而已。是时候反问一下自己了：我们到底是在享受游戏还是享受等待？



另外贴张图给大家，不知道有多少读者和我一样以前有收集铜币的爱好呢？

激风 /wind@gamelive.net

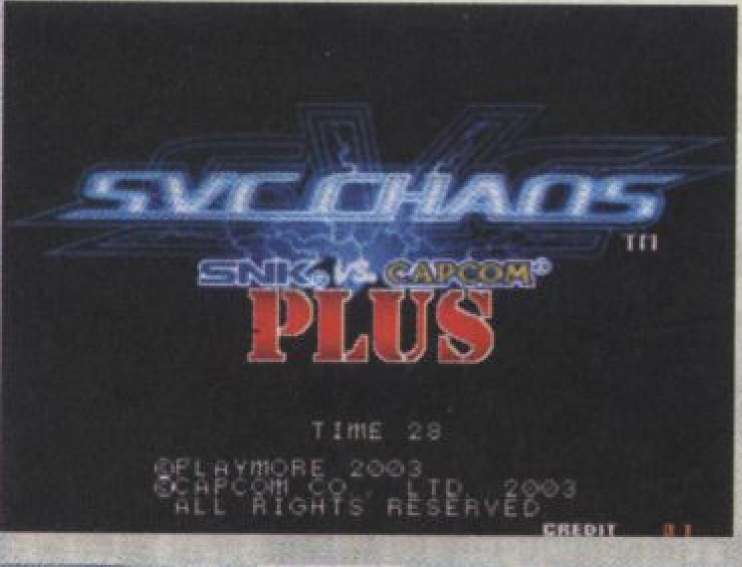


盗版《SNK VS Capcom》游戏Rom被放出



毫无疑问，这是本月最热门的消息了，相信也有不少人在等待这款游戏Rom的到来，这款盗版游戏名为《SNK VS Capcom Plus》，可以不用密技直接选择12个隐藏角色。这次首先被放出的竟然是盗版的游戏Rom，不由让我们想起以前拿到《群狼之证》工程板的时候，盗版是已解密的版本，使用Loader的Winkawaks里可以完美地模拟，但在老牌MVS模拟器NeoRageX里即使通过改名的方法也仍然会在游戏对话时当机，估计需要对游戏Rom进行打补丁才行。

关于NeoGeo游戏Dump的看法，模拟界已经争论了几年都仍然没有分出谁是谁非，但既然出现了并已经开始流传，再讨论的意义已经不大，毕竟SNK守着块老基板和对习惯了免费玩游戏的人们谈脆弱的模拟道德都不是长远之路。我初步测试了一下，模拟器使用Winkawaks和Nebula都能运行，出招问题在Winkawaks依然存在，但模拟上基本完美了，可能近期还会有不少修正的S-Rom、M-Rom发布，游戏的手感并不如想象中的优秀，不过人物造型方面个人倒十分满意，具体还是看本期的焦点带给大家的报道。





Satourne终于在声音的模拟上有了巨大突破



自从作者度假回来后，这款模拟器更新的速度也频繁起来，相对于MAME在ST-V基板上模拟的神速，这款经过优化速度且支持硬件3D加速的模拟器有更实在的意义。在SEGA MD模拟器Gens的作者Stephane Dallongeville帮助下，这款最有希望的ST-V/SS模拟器终于在声音模拟方面实现了零的突破，作者也非常高兴地放上一些游戏的录音文件，并放出了一个模拟器的新版本，Satourne的成绩越来越值得骄傲了。





《合金弹头五》相关



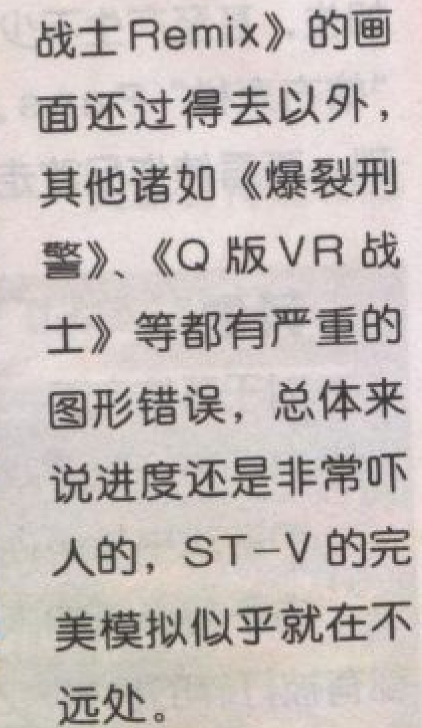
相对于一直炒老饭的“《拳皇》系列”，Playmore的另外两款游戏《侍魂 零》和《合金弹头5》更受我们注目，但一直只通过官方的只言片语来了解其精彩之处自然非常不足够，现在官方终于放出了4段《合金弹头5》的演示动画，从电影院式选人到原始森林乘船关卡，我们确实能从中看到不少全新的东西，不过从演示来看似乎难度低了点，相对于三代仍然缺乏那种惊喜和激动，一切还得等街机正式发布再说。



[HAZE]的ST-V基板模拟进度

驱动更新狂人[HAZE]仍然在钻研着ST-V的模拟，收获自然非常大。在R.Belmnt的帮助下，通过加入Elsemi的SCSP声音芯片模拟代码，《紫炎龙》的声音已经达到了完美模拟，但似乎对其他ST-V游戏无效。游戏画面的模拟上，《棉桃小魔女》等早些时候已经放出截图的二维游戏已经没有图形错误了，相信下一版的MAME就可以玩到这些游戏，只可惜我最关注的《闪亮银枪》和《苍穹红莲队》还没什么消息；而三维的游戏对于MAME则相对比较吃力，除了《方块头拳击》和《VR战士Remix》的画面还过得去以外，其他诸如《爆裂刑警》、《Q版VR战士》等都有严重的图形错误，总体来说进度还是非常吓人的，ST-V的完美模拟似乎就在不远处。

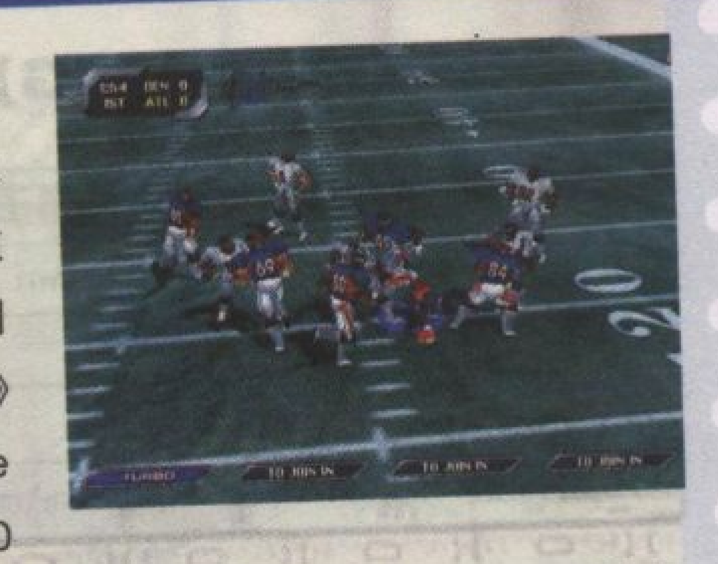






Aaron新提交Atari Seattle基板的驱动

MAME小组的另一大顶梁柱Aaron在继续他的高要求美式游戏模拟（笑），Atari Seattle基板是Atari一款性能非常不俗的基板，上面的游戏基本都是三维的。经过Aaron一段不短时间的模拟，《CarnEvil》（光枪射击）、《Wayne Gretzky's 3D Hockey》（冰球）、《Mace：The Dark Age》（三维格斗）等游戏都已经能完美运行，当然对电脑的配置要求也是一如既往的高，这也是导致MAME 0.77游戏Rom容量巨大的原因。





MAME

没想到在杂志出片前一天，MAME 0.77版突然杀到，让我好一阵手忙脚乱。庆幸的是，这次终于赶得及把新版MAME在杂志中附送给大家，MAME v0.77果然不错，许多原来连开头画面都显示为黑屏的ST-V游戏竟然不少已经可以玩了，而且对电脑的要求也并不如想象的那么高。另外一大亮点自然是继MAME模拟Namco System11基板后，再此加入Namco System12的支持，《铁拳3》和《铁拳TT》两大名作也在MAME的游戏列表中出现，当然最受瞩目的《灵魂能力》也不会少，不过目前还只停留在加入驱动的程度，要真正玩还需要时间。

关于Dynax

提到《电子基盘》和《天开眼》等麻将机游戏，相信街机玩家是在熟悉不过了，不过其制作公司Dynax却鲜为人知，这个公司当年和Sammy可称为两大赌博街机厂商，非常受欢迎的《民国教委员会》也是它和Nakanihon公司联合开发的。如今Dynax已经和T-top公司合并，仍然在制作街机麻将游戏，画面自然是一如既往的优秀，例如这款即将发售的《麻雀中华娘》，而《电子基盘》据小道消息也已经开始着手模拟了。





格斗游戏系列（FTG）

中文名	真·侍魂——霸王丸地狱变
英文名	Samurai Shodown II
年份	1993
制作公司	SNK
光盘位置	art\lost\recom\mame\samsho2.zip

谨以此文，把我最心爱的格斗游戏献给大家……

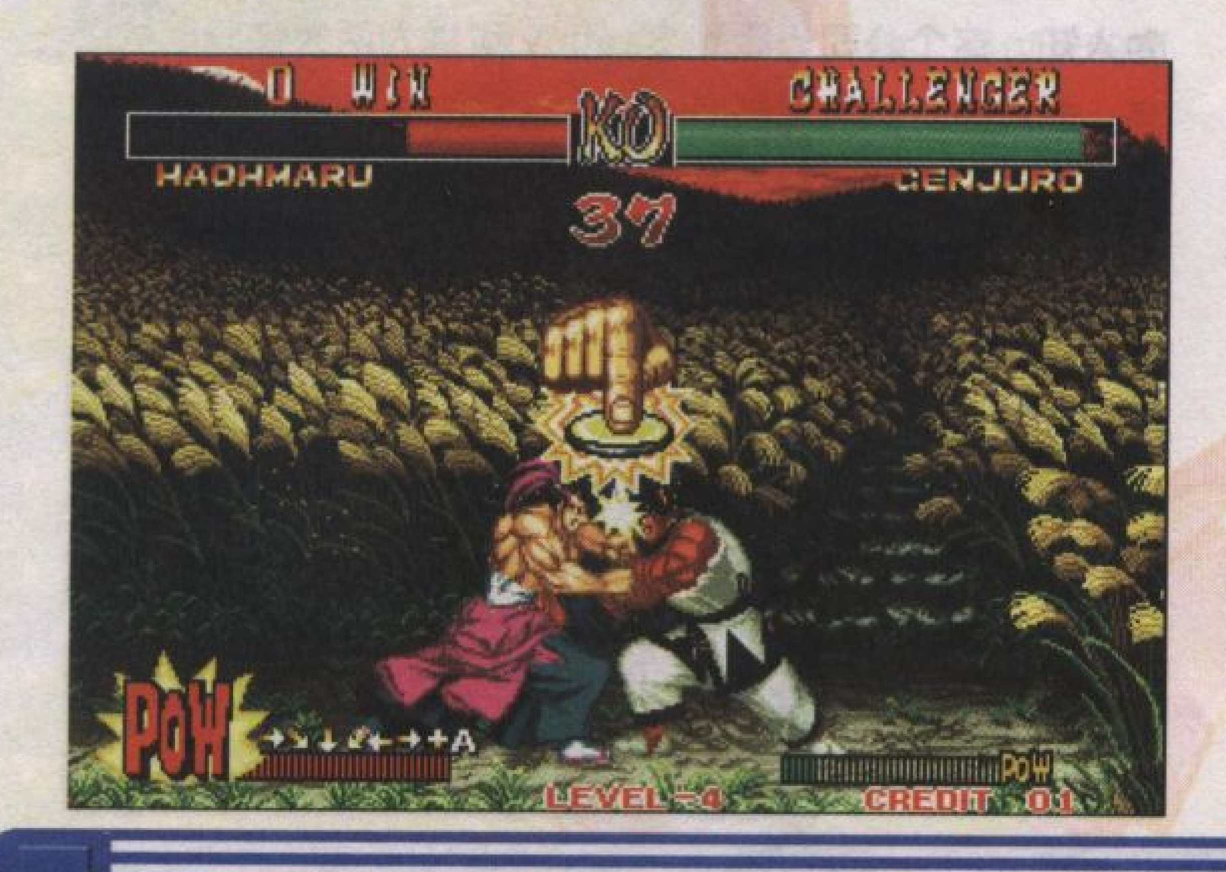
先给大家介绍一下游戏的故事：



在一代中，企图利用魔界之力在人间复活的天草四郎时贞，被霸王丸打倒后，世界也恢复了平静。直到1789年，霸王丸感受到另一股黑暗的力量在萌动，来到师傅花讽院和仲处才了解到魔界王罗将神将再次现世，新的挑战在等待着霸王丸……

与此同时，世界各地也是异状突起，大量的魔物再次出现，并先后袭击了过去的英雄们。本已被打败的不知火幻庵和地震也再次出现，各地的剑士为了不同的目的走在了一起，有的为了讨伐魔物、有的为了执行密令、有的为了夺取宝玉、也有的想获得邪恶力量。

本作的Boss是名为水姬的巫女，在收服罗将神中因为经验不足而战败，从而被罗将神附身。被附身后的她把千两狂死郎之妻美州鬼封印咒化为自己的凭依兽——妖犬，并打算利用魔界悬挂的两颗宝珠：巴雷肯石和破王之卵回归人间，实现完全复活，英雄们将齐集在《真侍魂》——“霸王丸地狱变”，完成自己除魔的使命。



经典游戏推荐



鉴赏

“取材自日本古代黑暗魔神之传说，描绘出剑与血交织的故事，从腥风血雨的华丽中体现‘真·侍’的精神”，《真·侍魂》无论从系统还是风格来看，都是系列中最为成功的作品。

自一代开创出格斗游戏的新篇章——冷剑系格斗游戏后，游戏中“侍”的精神和真剑决胜负的理念就一直伴随着我。《真·侍魂》的出现不但继承了一代中热血的精神，在系统和人设方面更是有了巨大的进步，趴、小段跳等辅助动作的加入使游戏更多样化，虽然《真·侍魂》无法做到绝对的平衡，但角色相克方面却是格斗游戏中的翘楚。《真·侍魂》最出色的地方在于人物的设定，孤傲的牙神、豪爽的霸王丸、细腻的娜可露露、邪恶的幻庵、病态美的右京等等，SNK把这些人物的性格都描绘得栩栩如生，甚至产生不少超级热衷某位角色的“娜可露露命”、“桔右京样”Fans。人设的成功为游戏打下了坚实的基础，而后续作品改走喧哗路线，已远远无法与此作相比。

其他

对于系统方面，相信已不需要我介绍，这里给大家说一下自己在这款游戏中遇到的有趣东西。

(1)游戏中最坚硬的武器

由于超必杀加入武器破坏的概念，所有角色的武器都有被打碎的机会，左思右想，才发现最坚硬的武器竟然是霸王丸的酒壶。无论是和对方武器对打还是甩飞过来的攻击，都丝毫无损，即使是玄铁材料也不过如此，汗。

(2)关于黑子

这个曾经和霸王丸师傅和仲并称为除魔两大前辈的





绘出剑与血交
侍'的精神"，
是系列中最为

冷剑系格斗游
理念就一直伴
代中热血的精
，趴、小段跳
真·侍魂》无
斗游戏中的翘
设定，孤傲的
恶的幻庵、病
都描绘得栩栩
娜可露露命"、
下了坚实的基
法与此作相比。

这里给大家说

有角色的武器
硬的武器竟然
是甩飞过来的
过如此，汗。

魔两大前辈的



角色竟然变成了搞笑的裁判，乱入的条件也比较严格，能力自然是强得离谱（波动连放），在战中也可以通过输入指令选择黑子，不过我曾经在街机上看到过2P 选择黑子的谜现在仍无法揭开，难道有其他秘技？



⑶ 猪的区别

变Q 版人物的方法相信大家都知道，不过不知道有没留意，每个角色在中了罗将神变动物的招式后，变成的小猪也是各具特色，例如十兵卫的独眼小猪、狂死郎的花脸小猪等，而加尔伏特会变成小狗，查姆查姆会变小猩猩，实在是非常搞笑，这次光盘里放上所有角色的变猪图给大家欣赏一番。

⑷秘奥义

相信大家都对霸王丸的秘奥义——天霸封神斩和娜





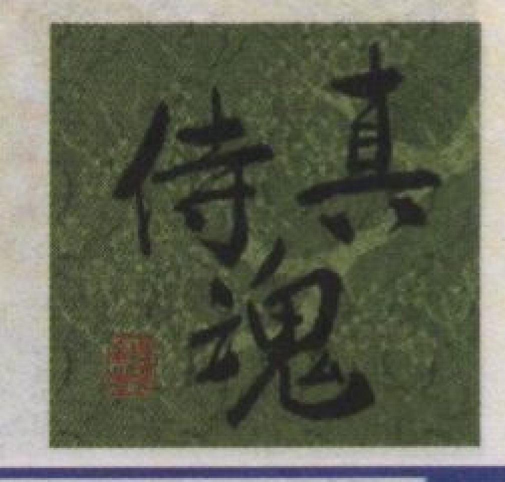




可露露的秘奥义——流风之舞是再熟悉不过了，但不知道有多少人体会过：开局向前跳起，在空中输入秘奥义天霸封神斩的方向键部分的指令（←↓→←↓），落地后按（B+C）全命中地震九十多秒完成战斗的爽快。

⑸大家留意一下牙神场景的月亮和莱锡路放火炮时火光的样子，会有发现哦！

永远的《真·侍魂》……



射击游戏系列（STG）

中文名	银河战机
英文名	Vimana
年份	1991
制作公司	TOAPLAN
光盘位置	art\losth\recom\mame\vimana.zip

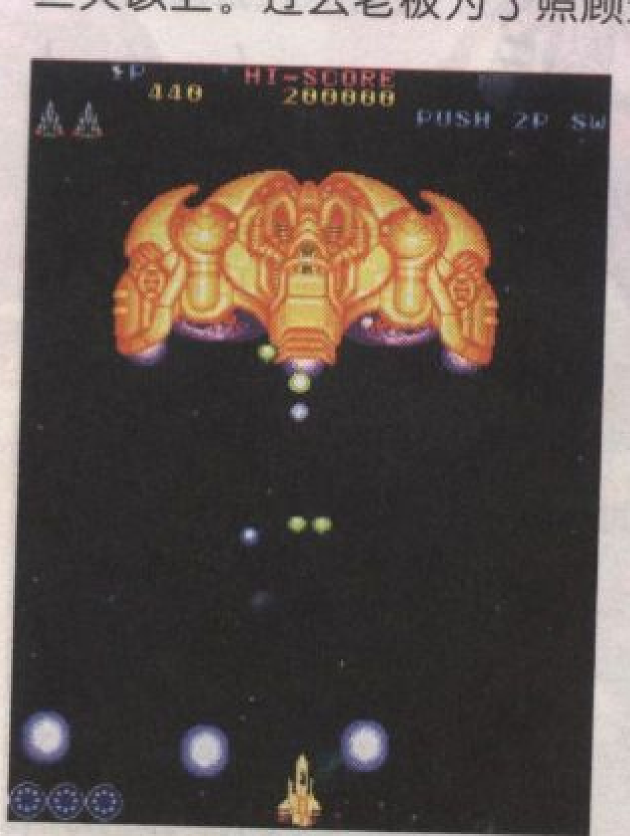


鉴赏



再次回归东亚企划，在经历《究极虎》、《零式战机》、《鲛鲛鲛》的辉煌后，东亚企划以飞行射击游戏霸主的身份跨入了九十年代。经过多年制作经验的积累，在九十年代初发布的这款《银河战机》可谓是集大成之作，优良的系统、华丽的太空背景、适中的难度等使其成为东亚企划的得意之作。和同类的游戏不同，对于九十年代初的射击游戏来说，《银河战机》在系统方面的创新是无与伦比的，放弃喧哗一时的子弹更换系统和持续性保护炸弹，新加入的蓄力攻击在射击游戏中开辟出一条新路。通过良好的手感和高自由度的攻击模式结合，这款游戏获得了非常不俗的评价，蓄力攻击可以根据按键的持续时间而增大减少范围，护身炸弹系统具有高性能的跟踪功能，可以用于保护也可作为主攻，这无疑令习惯了固定模式飞行射击游戏的玩家从中体验到更多爽快。

游戏的难度也非常适中，即使刚上手也能至少玩到三关以上。过去老板为了照顾这类游戏时间短的射击游戏，设置了一个铜币能两个人玩，美其名约“一币双打”，于是这个“性价比”如此高的游戏自然吸引我和一个好朋友天天去光临，甚至有一次两个人因其他事吵架还是通过这个游戏而和好的（笑），只是不知道以后还有没机会两个人再一起飞上太空挑战那个带有磁性武器的关底Boss了。带着这款优秀的射击游戏和一份美好的回忆推荐给大家，希望能一起来回味其中的精彩。



武器系统



通过在游戏途中得到道具可以进行五级的基本武器提升，级别提升意味着攻击威力和范围的增大。在任何时候按住攻击键可以在飞机前端蓄一层能量，释放攻击键则可以放出大范围散花式攻击，蓄力可以随时释放，时间越长范围则越大，蓄力攻击比普通攻击威力稍大，对于清楚屏幕中乱飞的小型敌人非常有效。

炸弹系统



《银河战机》的炸弹系统非常特别，释放后会清除屏幕中敌人的所有子弹，且会在机身边产生一圈光球，但无任何攻击力。光球驻留在身边会自动攻击敌人并消除子弹，每个光球在进行两次攻击后就会消失，未攻击敌人时光球一直不消失。



《银河战机》的系统简洁且自由度高，为游戏的流畅感提供了保证，在保持不死的情况可以积累游戏途中的计分牌，积累越多分也越多，在双打时让一个玩家独吃分牌是取得高记录的最直接方法。



戏Boss 了。
推荐给大家，



对于清楚屏

敌后会清除屏
圈光球，但无
敌人并消除子
未攻击敌人时
不消失。
战机》的系统
由度高，为游
感提供了保
持不死的情况
游戏途中的计
累越多分也越
打时让一个玩
牌是取得高记
接方法。

动作游戏系列（ACT）

中文名	飞龙
英文名	Strider
年份	1997
制作公司	CAPCOM
光盘位置	art\lost\recom\zinc\sr2j.zip.zip



鉴赏



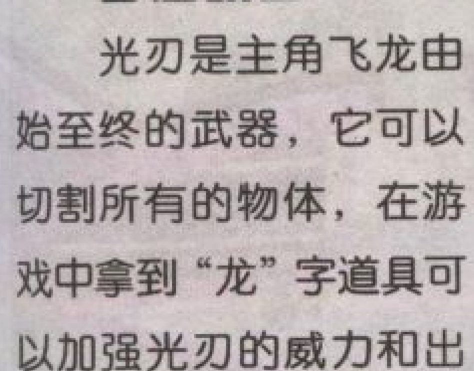
“风驰电掣般的速度”、“爽快的操作感”，别误会，现在推荐的不是赛车游戏，而是Capcom在ZN基板上推出的《飞龙》。实在很难想象，在CPS基板上并不能称为优秀的《飞龙》的续作竟然能如此出色！虽然ZN的多变形处理能力并不强大，但当时灵活运用放缩和光影的《飞龙》确实令我们大吃一惊。仿纵深的横版画面极具魄力，强力潜入敌方基地的紧迫感一直伴随着我们完成整个游戏。游戏虽然只有短短的七关，但从中我们却能看出Capcom对关卡的设计花了非常大的心思，从古堡到南极、从地球到太空，整个宏大的游戏场景和奇异的世界观把我们带入未来的幻想世界。

游戏最亮的闪光点无疑是超级优秀的爽快感，在奔跑中横切所有路中的障碍和敌人，没有一点犹豫、没有丝毫阻碍，真正让我们有做孤胆英雄的感觉。操作方面仍然继承了Capcom动作游戏简洁和优良的手感，只需要方向键和攻击跳跃就可以让主角做出爬墙、空吊等各种异常惊险的动作，在飞行器、超重力区等场景让我们能体会到从所未有的刺激，全程语音描述的剧情也与游戏结合得丝



丝入扣，在街机动作游戏没落之时，这款游戏为新派动作游戏带来了曙光，绝对值得我们珍藏，下面来了解一下我们的主角所拥有的能力。

普通攻击





光刃是主角飞龙由始至终的武器，它可以切割所有的物体，在游戏中拿到“龙”字道具可以加强光刃的威力和出刀速度，另外光刃的攻击动作是和其他任何辅助动作都不冲突的，也就是说在跳跃、奔跑、爬墙等时候都可以随时进行攻击，自由度非常高。

必杀攻击

飞龙的必杀攻击有两种：

⑴空中连环光刃



攻击方式为在空中超高速挥出一个光刃圈围住自己，接触到这个圈的敌人都会受到伤害。这个攻击不需耗费任何能量，使出方法为跳跃中依次：方向键下—>方向键上—>A键，由于攻击速度非常快，贴近大型Boss能打出非常大的威力，缺点是只能在空中使用。



⑵刃气攻击

在挥出光刃的同时发出一道剑气，在有限的时间内可发出无限的剑气，剑气威力和范围都不错，而且具有跟踪能力，刃气攻击需要消耗一个能量（类似于射击游戏的保护炸弹），对于某些运动速度快、距离远的敌人有特效。

辅助动作

所有辅助动作都依靠方向键和跳跃决定，主角一开始就拥有二段跳的能力，接触到任何非平行的面都能自动抓住，在两边都为墙时，可以进行冲刺跳跃飞到另外一边，而方向键下和跳跃一起按则可以滑腿。



简洁的操作、华丽的动作、优良的手感把Capcom对动作游戏的制作理念发挥得淋漓尽致，让我们一起来享受这份高速中的爽快吧！



见证街机游戏发展的历史

第十回GAMEST大赏

★GAMEST大赏　少年街霸 Zero II（Street Fighter Zero II）
制作公司：CAPCOM
光盘位置：art\lost\gamest\sfa2.zip
使用模拟器：Winkawaks / Nebula / M.A.M.E

★最佳动作游戏赏　龙与地下城II：暗黑密影（Dungeons & Dragons：Shadow over Mystara）
制作公司：CAPCOM
光盘位置：art\lost\gamest\ddsom.zip
使用模拟器：Winkawaks / Nebula / M.A.M.E

★最佳画面赏　VR快打III（Virtra Fighter III）
制作公司：SEGA
使用模拟器：Winkawaks/Nebula/M.A.M.E

★最佳射击游戏赏　闪电风暴（Ray Storm）
制作公司：TAITO
使用模拟器：未模拟

★最佳角色赏　火引丹（Street Fighter Zero II）
制作公司：CAPCOM

1997年《Capcom VS SNK》正式把格斗游戏引入了新的境界，CPS2基板





系统和平衡性最好的一作

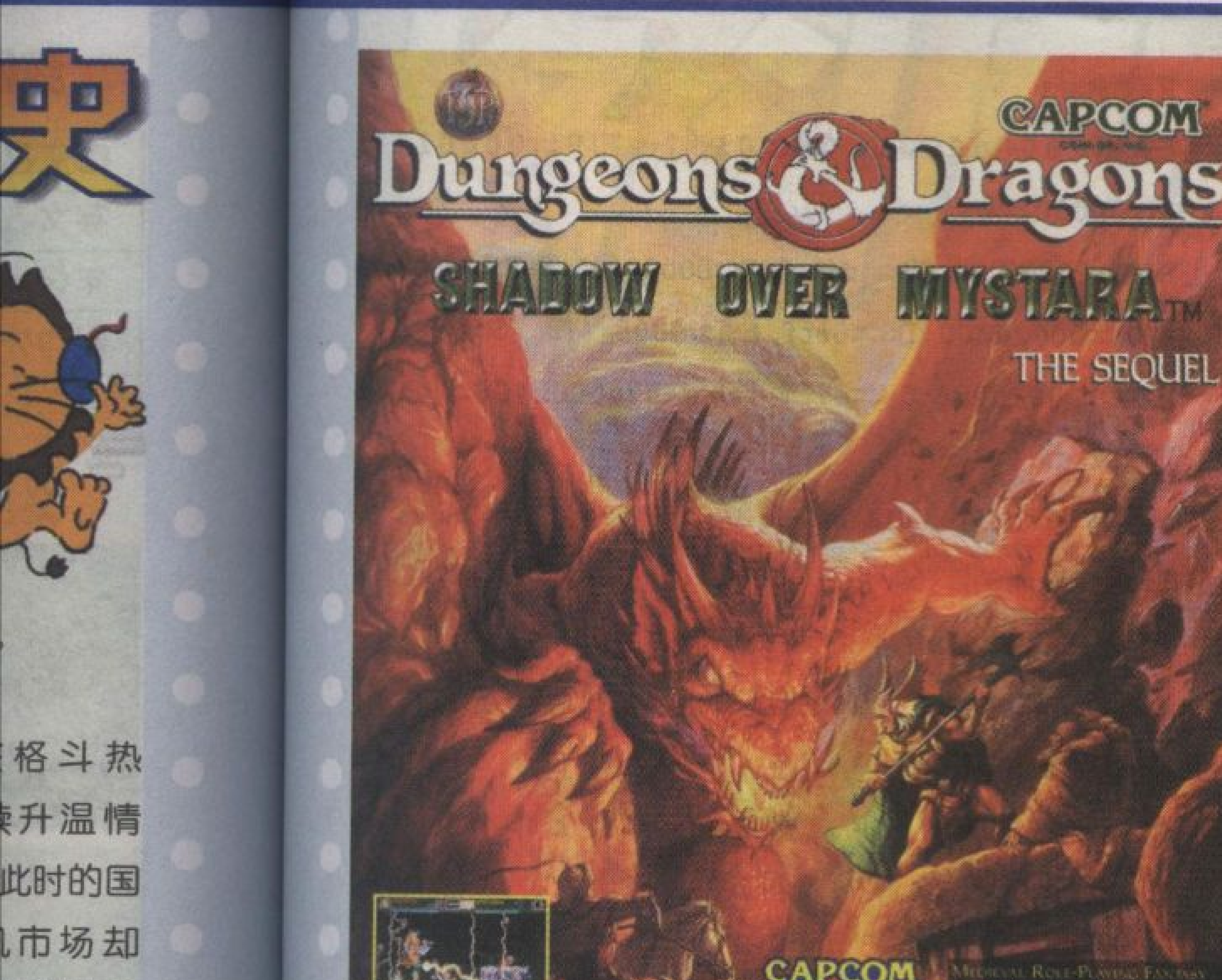
的强大能力终于完全展现在我们眼前，获得本次大赏的是《少年街霸 Zero II》。这款游戏被誉为“《少年街霸》系列”平衡性最好的一作，不但在一代的基础上加入不少新角色，对系统也进行了大大改良，即使新手也能非常容易上手。借助高度的平衡性和完成度一度成为当时的格斗游戏的最高作品，至此“《少年街霸》系列”已经成为了Capcom格斗游戏的两大顶梁柱之一。


当年几个同学组队挑是多么快乐

在格斗热的持续升温情况下，此时的国内街机市场却走向畸形的发展，随着街机厅的数量不断增加，老板们也开始在激烈的竞争中寻求更廉价更受欢迎的游戏基板，从而导致昂贵的CPS2基板在国内寥寥无几，《少年街霸 Zero II》在国内的流行程度就不得而知了，相反的是SNK的《拳皇96》由于价格相对低廉、操作简易在此时掀起了更高的风潮，不少街机厅里摆设的都是清一色的“《拳皇》系列”，甚至开通了包机的业务以供街机仔们对战用。可想而知，如果在中国进行Gamest大赏，《拳皇》绝对会超过《少年街霸》成为大赏的得主，这种情况甚至一直持续到了现在，至今我仍认为《拳皇96》的爽快感是同系列的所有作品都无法比拟的，想起以前经常和同桌一起旷课挑《拳皇》的“坏孩子”生活至今仍回味无穷呢！

《龙与地下城II：暗黑密影》毫无争议地坐上了动作





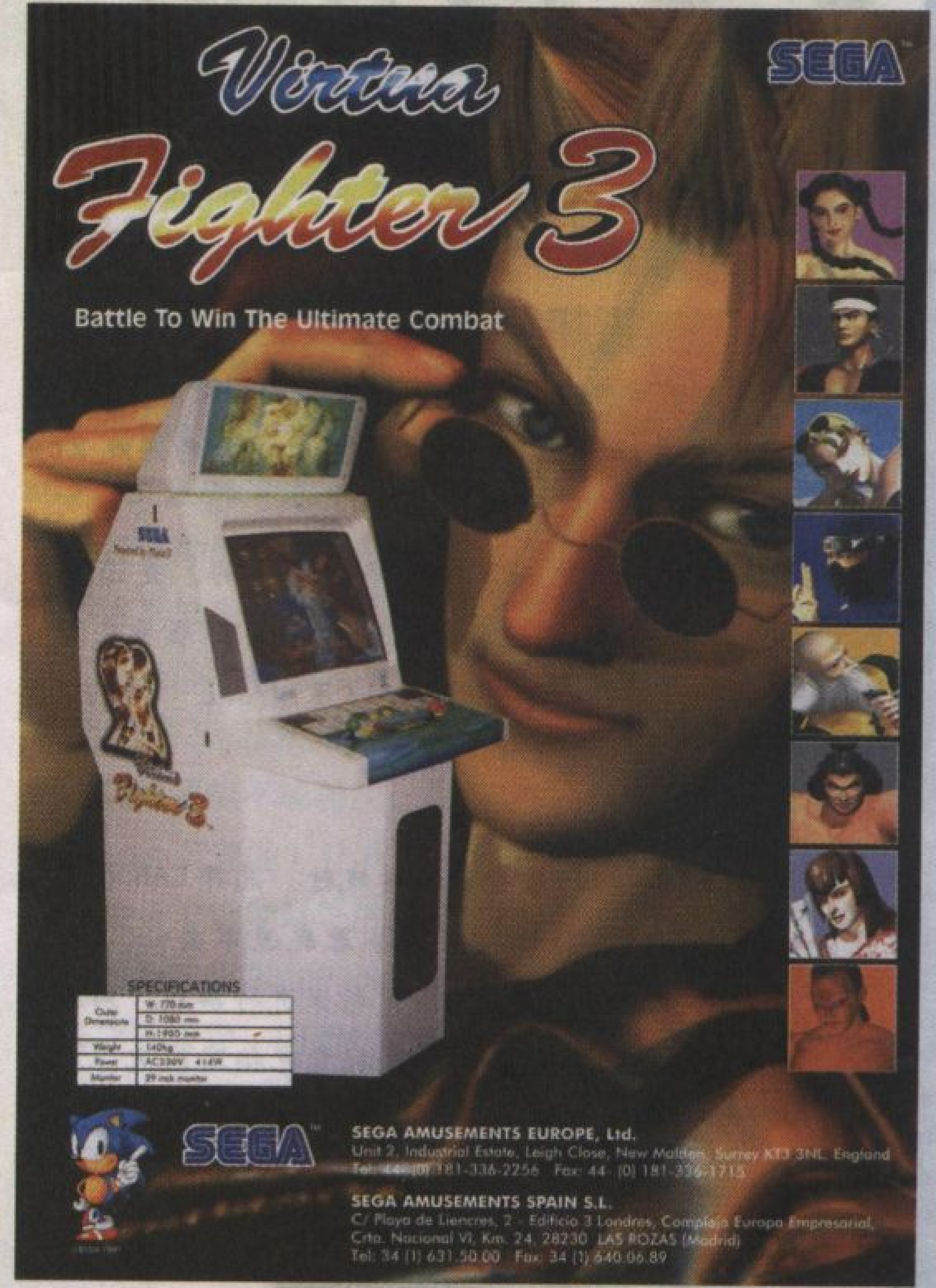
动作和角色扮演的完美结合

游戏的宝座，这款经Capcom十年动作游戏经验的集大成清版动作游戏终于把即时动作和剑与魔法的世界完美结合在了一起，搭配华丽的魔法和出色的人设向世人再次展现清版动作游戏的魅力。虽然CPS2基板在国内并不流行，但这款游戏凭借其优秀性却迎来广大街机仔的热烈关注，并进行痴迷的研究。由于游戏角色的分类非常明确，正好投不同玩家的所好，也延伸出各类角色运用的高手，继承自《龙与地下城》的多线程冒险也是游戏最吸引人之处，这款游戏的魅力至今仍然吸引不少人，可惜清版动作游戏发展至96年已趋于没落，被称为街机清版动作游戏最后的辉煌也是无可奈何的事情。

随着技术的革新，不但格斗游戏衍生出新的类型——三维格斗游戏，就连射击游戏也逐渐向三维转型，一直在技术领先的Taito推出的以多边形表现的立体射击游戏《闪电风暴》。虽然ZN基板的多边形能力有限，不过突破传统射击游戏框架的类型能瞬间抓住玩家的心，纯立体空间把太空中飞翔的感觉表达得更为真实，华丽的攻击和极具魄力的关底Boss让我们在游戏中几乎喘不过气来，这些都是传统射击游戏无法比拟的地方。这款游戏在夺得最佳射击游戏大赏的同时，也为街机射击游戏注入了新血液。

全新的射击类型是吸引玩家的最大因素

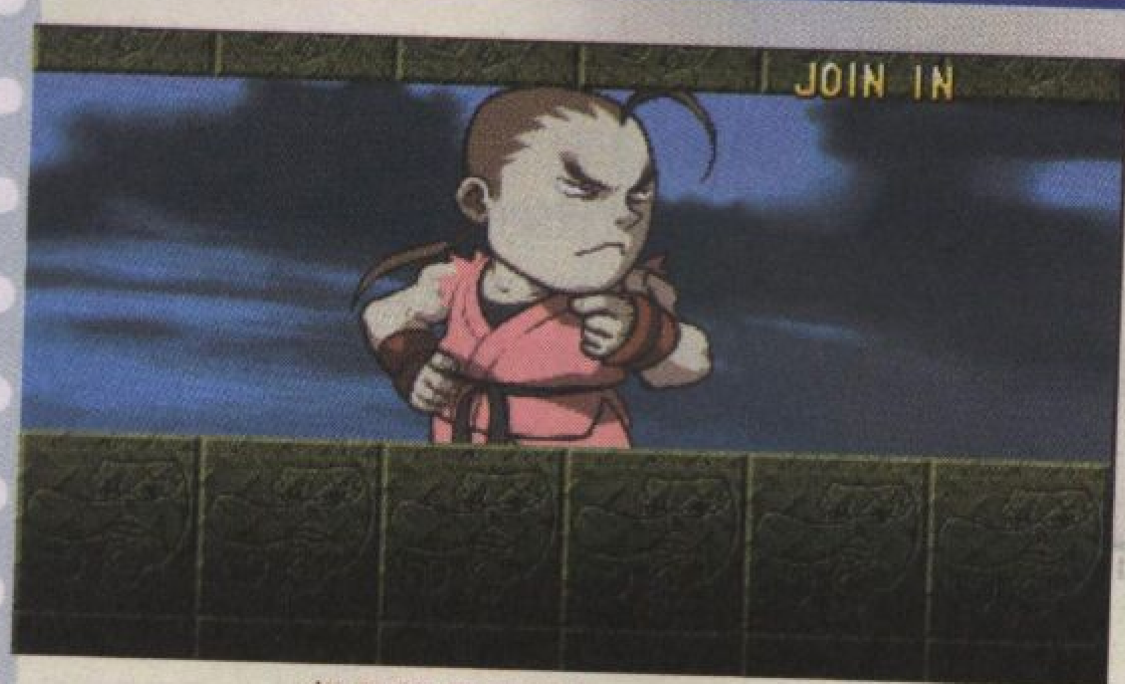
强大的SEGA在实力悬殊的情况下依靠Model3上的《VR战士III》夺走了最佳画面赏，《VR战士III》无论系统还是人物都已经非常成熟，无疑是三维格斗游戏的NO.1。但随着画面的提升，游戏类型带来的震撼已经没有二代那么强烈，单纯吸引核心玩家的理念并不能拉拢更多的玩家，从而导致被十分看好的《VR战士III》最后只拿到了画面赏，令不少《VR战士》的死忠扼腕，而SEGA也沿着这条不归路走到了现在……



三代已经缺少二代那种魄力了

发觉Gamest对角色赏的评定确实非常独到，历届得奖人物都能让我们心服口服，这次得奖的是史上最搞笑





超弱超搞笑的格斗家：丹

格斗家——火引丹。这个姿势模仿隆和肯，动作搞笑，能力巨差的人物实在令我们大出意料，虽然招式学得非常相似，但用起来的感觉完全不对，因此被称为“最弱的隐藏角色”。但是他却受到了出乎意料的欢迎，令其在以后的不少游戏中都有登场，特别在《口袋战士》和《街霸方块》里更是有上好的表现，无敌的“老爸”攻击让我们暴笑不已。另外有一种说法则是这个人物的产生是Capcom的制作人员用于讽刺SNK的人物：罗伯特（暗喻SNK对Capcom人设的剽窃），但丹的受欢迎程度却出乎Capcom的意料，不过从中我们也能看出当时两大格斗游戏厂商竞争之激烈。

街机模拟Q&A

请问为何我用杂志附带的新版MAME32Plus!无法运行射击游戏《婆娑罗II》，我已经确定有正确的游戏Rom了？

这款游戏因为是2002年才发行的，是违反了MAME模拟法则的游戏，在官方MAME的0.73版就已经把游戏驱动取消了，要玩这款游戏可以用MAME v0.72或之前的版本。

我用Winkawaks进行网络对战时，选择LAN模式以保证流畅的速度，但为何有些服务器我进不去？

LAN模式表示使用60帧/秒来进行游戏，对对战双方网络速度的要求都非常高，数据量也相对较大，某些服务器为了避免流量过大而限制了客户端的游戏速度，建议改为Excellent（30帧/秒）来试试。

我在用上期杂志附带的MAME32Plus!玩游戏时，一运行就出现如下错误：

MAME32PPP 在 0005:00002333 的模块

GDI.EXE 中导致无效页错误。

Registers:

EAX=0000000c CS=0517 EIP=00002333 EFLGS=00000246

EBX=000031b2 SS=1dd7 ESP=00009f46 EBP=00009f54

ECX=00020000 DS=06cf ESI=0000f6fa FS=1dd7

EDX=0001000c ES=478f EDI=46760000 GS=1dd7

Bytes at CS:EIP:

26 89 07 83 c3 02 89 5e 06 c7 46 fe 01 00 66 57

Stack dump:

这是什么原因？

上期杂志附带的MAME32Plus!是针对Intel CPU的，如果你的电脑使用的是非Intel CPU（AMD等），就会出现这种情况，这是因为我的疏忽没给大家放上非Intel版的MAME32Plus!，这期给大家补上。

为何以往我用MAME32Plus!时都有游戏分类这个选项，更新了新版后却消失了，是不是作者取消了？这个功能对我很重要啊！

新版并没有取消这个功能，只是MAME32Plus!采用外置的配置文件来定义这个项目，因为你没有把光盘的Misc包解压到MAME32Plus!的目录，所以游戏分类消失了，只要把最新的Misc包解到MAME目录下即可，游戏分类的配置文件在（假设是D盘）D:\MAME32Plus!\folders\Category.ini，你也可以自己定义游戏分类。

听说用Winkawaks玩《SNK VS Capcom》PLUS版时，在Game菜单的NeoGeo Setting里选择Develope就可以直接选用游戏中的12位隐藏角色，可我怎么找不到这个选项？

这个选项是在Winkawaks 1.46版才加入的，1.45版以前都没有这个选项。



格斗新闻热报

格斗新闻现在普遍都集中到SNK Playmore即将发售或者已经发售的三款游戏上，它们分别是：《SNK VS CAPCOM Chaos》、《侍魂 零》和《格斗之王2003》。

下面是《侍魂 零》的一个消息，不用我多介绍，大家只要看图就可以了！

侍魂 零 隐藏角色揭示！

这只狗狗看起来可爱吗？其实它是很凶狠的，这可是游戏里的隐藏角色呦~！具体的选用方法如下：只要将选人光标移动到风间火月上面，然后顺序输入：左、右、左、左、右、右、左、左、右，再确认即可。（真假要靠大家自己去尝试咯，因为目前北京好象还没有，偶也还没玩到呢！）

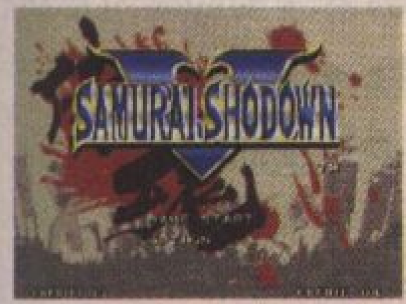




还有下面这些截图，是什么上抓下来的自己看吧。可以透露一点：这是家用机模式的！看来《侍魂 零》离我们不会太远了。

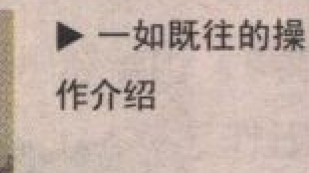


这里附上我们无敌小狗狗出招表。

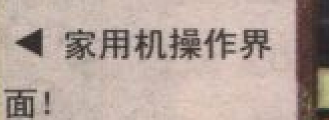


▶倍受期待的《侍魂 零》

◀本作在欧美地区又名《侍魂五》

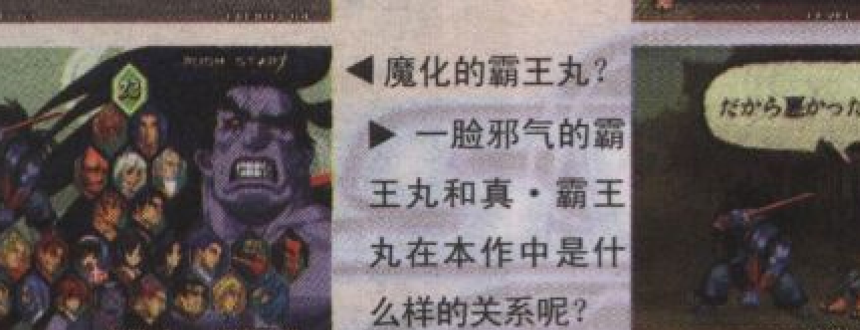


▶一如既往的操作介绍



◀家用机操作界面！







◀魔化的霸王丸？

▶一脸邪气的霸王丸和真·霸王丸在本作中是什么样的关系呢？



KOF2003 迫近！







《格斗之王2003》随着发售日的临近，消息也在不断公布，最近官方主页已经放出了第一个队伍——“饿狼队”的人设和故事背景。本次代表“饿狼队”出场的为特瑞、东丈，还有一个是在“《饿狼》系列”中的Tizoc，但是在《KOF2003》当中却叫做GRIFFON（此英文在希腊神话当中狮身鹫首的怪兽），此人是属于肉盾＋摔跤型选手。从本次的设定看来似乎更贴近“《饿狼》系列”的最新作《狼之烙印》，反正偶个人不是太喜欢这种风格的，但是相信其拥护者还是不少的。具体怎样要等到下个月游戏出来才知道，究竟还能不能再次让我们这些已经变得非常挑剔的格斗Fans沉迷呢？让我们一起期待吧！

关于“饿狼队”的剧情也已经出来了，大概的意思就是安迪为了照顾他的徒弟北斗丸而不能参加本次2003届格斗之王大会，因而代替他出战的人选变成了Tizoc。具体事态的发展状况还得等待最新的官方消息，不过网上现在已经在流传一些新的消息，正确性未被证实，尽可一看而过。

这是一位香港朋友TIME提供的，大家了解一下即可。首先，本次故事的主线将与飞贼和龙之力有关，同时飞贼一组将会全部出现。其次，在人物出场方面，久违了的神乐千鹤重新登场，在99出现的全勋和Bao也会出现（据传闻Bao是与龙之力有关的人）。主角现在还不知道，



而在01和02中登场的3名角色也将有可能被分别去掉，他们是：Angel、K9999和李珍珠。究其原因可能由于是韩国公司开发的，所以角色版权自然归其所有，而人气一直就很高的八杰集也将被彻底去掉。

不过本作也将会有六名全新角色加入，再加上原先的11组和各种其他Edit人物，登场角色总数最少应该有40名以上！看来有减就有增啊，不会象Mugen一样那么多角色共同战斗！另外，系统方面原来的援护和TOS系统也将被一种全新的系统所取代，但是相应会把Max Mode留下！

如果上面这么多变化都一一实现，那么改动可是非常大的。也许会成为无数人唾弃的垃圾，或许成为无数人追捧的游戏，到底怎么样，等到下个月推出之后再做定论吧。

喜忧参半的SNK VS CAPCOM Chaos



最后就是现在的大热门——《SNK VS CAPCOM Chaos》。NeoGames再次放出了完整的Rom，相信很多玩家早就玩到了，但是这里要说明的是，本版本并非完美版，存在着很多Bug。引用我们海岸那边的强人BillyJR的话：本作《SVC》牵扯内幕太多了，这个Plus版是我们说的半残废版，为了避免一些角色在放大招的时候当机， 所以大招直接被杀掉不能用， 不相信可以试试kyo或八神，看看是不是所有绝招都能用……这个版本在业界早　人要了。

大家看到这应该明白了吧。很多人物的必杀、超必杀根本使出不来，这个就是因为这个原因。不过，相信在完整版本出来之前，这个版本肯定还是能够满足大家的胃口的。另外让我们兴奋的是，这个版本的修复工作已经有强人在进行啦，譬如：八神的豺华的补丁就已经出来了，看来国内还是强人多啊。

下面说说我体验到的“SVC之半费铁版”（我觉得那边的BillyJR说得太强了，所以引用）。首先，手感比较生硬，和看到录像中的感觉有所不同；其次，一些角色的必杀根本就没有，也许如BillyJR所说，根本就是为了防止当机而被切掉了，残念……还有偶发现，游戏一贯的挑衅动作竟然变得毫无用处，我在官方看到是解释更是让我吃

RAZZER	Press Start Button. The Power Gauge of the opponent will be increased.

了一惊（见上图），什么意思，知道了吧！我糊涂了，难道这是个毛病？按照原来的设定，挑衅应该是减少对方能量的招数，到这里竟然反过来了？！不解，请明白的也告诉偶雪人一声~！本次光盘将会送上这一版本的《SVC》，让大家也来体验一下！

跳票的合金弹头5

《合金弹头5》的发售日又推迟了，难道好玩的或者受期待的都要跳票吗？

随着各个图片的发布，游戏的系统，角色，故事都已经在官方网站上放了出来。

本作有四名主角可以选择，分别是：Marco Rossi，Eri Kasamoto，Tarma Roving和Fio Germi。四名各具特色角色还是象以往一样，手持着各种夸张的武器奔赴到最前线去，为了消灭那些Boss而战斗！



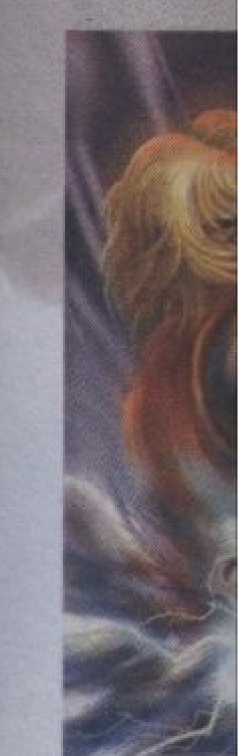
游戏的控制方面还是老样子，没有任何变化，这个也许是其优秀而受到欢迎的一个原因，简单的操作就能带来最大的乐趣。

本作的坐骑我看截图又新增了很多，有可以发射激光的机器人，连小汽车也可以？各式各样的坐骑使得游戏又丰富了许多。而吸引更多玩家的应该是各种隐藏要素吧，前代每作中的隐藏要素也都是玩家所津津乐道的，有的时候为了一个隐藏宝物甚至可以不惜性命去争夺，这也是游戏的乐趣吧！据说本作中又加入类似僵尸变化的生化变化，其实在《合金弹头3》也曾经出现过，掐指数来《合金弹头》系列已经有五作了，加上本作《合金弹头5》就是第六作了，上面说了这么多，你有理由不去等它吗？

最近官方刚刚发布了最新的5段录像，有兴趣的读者可以在线观看。















作者：Javier Moreno
翻译：钟晓亮
整理：龙骑兵



序：什么是升龙拳

这里所指的并非《街霸》中名为升龙拳的招式，而是www.shoryuken.com这个网站。在格斗爱好者的历史上，升龙拳占有不可动摇的地位，世界第一大格斗网站、第一大赛事……这些都来源于升龙拳。从一个IRC聊天频道到一个网站，从玩家聚会到横跨美国东西海岸的比赛，直到全世界高手的盛会——EVOLUTION大赛。这一切都是怎样发生的？下文将为大家详细介绍。

升龙拳的历史

一、诞生：简陋的IRC



在1992年（或1991年后期），当时互联网刚刚开始普及，IRC（一种聊天工具）还是大多数人交流的途径。一个名为“rec.games.video.arcade”的游戏聊天频道中分离出了一个名为“alt.games.sf2”的新闻讨论组（简称AGSF2），那是一个原始的公告栏，只能允许人们发表《街头霸王》相关的技术性文章和新闻。在当时特定的时代，大量的互联网用户们还无法真正从中得到一些实际帮助，因为它主要是服务于美国学院、大学和一些NetWork。事实上，它提供了一种新的途径使国内外街霸玩家有机会谈论自己所喜爱的游戏。从战术心理、战术习惯、到比赛胜负——每件事都展现了alt.games.sf2独有的风格和存在的价值（也就是所谓同人组织）。

当然，同任何人气旺盛的地方一样，alt.games.sf2新闻讨论组也是一个声名狼藉的灌水区。任何一个从很久以前就参与新闻组讨论的人都会记得这里的Seth和Stiltman，以及这两个人永无止境的争执。这两人的“讨论”持续了很久，甚至到现在仍在继续。当然，这其中也有很多其他值得一提的事。甚至现在，我们还能通过http://groups.google.com找到过去新闻讨论组的巨大记录文件（有兴趣的朋友可以去挖挖古墓，嘿嘿……）。



在1995年的后期，艾伦（LordVoid）在IRC成立了#sf2（一个《街霸2》的专门频道），最初的成员是LordVoid、inkblot、Ponder、Ben Cureton（tragic）、Bob Painter（Kuroyume）、marwan和Derek Daniels（omni）。

二、B3比赛的出现

1996是SF社区成形的一年。当时《SFA2》（少年街霸2）发售，在日本的Justin Ratcliff和Chris Finnie计划在1996年7月20日举行一次比赛。至此AGSF2开始走上了发展之路。既使到现在，大家聚在一起时还经常谈及当时的美好时光。



“我希望大家尽可能地发挥自己的实力，也许它是我们最后一次机会相聚在一起切磋。”——克里斯

聚会于1996年7月18日到21日间举行，它的全称为“Battle By the Bay”（简称“B3”或“Battle”），举办地点在加拿大的Sunnyvale。来自不同国家的64个选手展开了《SF Alpha 2》和《Super SF 2 Turbo》的比赛。这次聚会是SF社区的巨大成功。来自南、北加州的选手第一次在决赛上相逢，最后南加州的Alex Valle打败了北加州的John Choi获得冠军。比赛的结尾很戏剧化，也十分精彩。此役也拉开了这两大高手日后多次对战的序幕。

《Super street fighter 2 Turbo》太陈旧，它已经失去了意义，早该被舍弃了。自从大规模的第一、二轮淘汰赛结束以后，就没有太多人再去关注比赛。但是有关它的IMHO是很棒的。”——这是在B3后Tom Cannon感想

“在EFNet上的#sf2频道被改为了#sf3。本来预料会有《SF3》在《SF2》热销后马上出现，可惜事与愿违。但是John Choi (Yang)，Alex Valle (Calipower)，和我最终还是找到了可以发挥我们实力的舞台”——IRC

在1996年底，关于《SF Alpha 2》和B3巡回赛的一本专辑发售，其中收录了PS和SS版《SF Alpha 2》的出招表以及攻略。这是本相当全面的游戏指南内容都很详细，包括了所有必杀伤血程度统计表，另外还介绍了演奏原声音乐的爵士乐团（真正的小型爵士乐团，而不是专门演奏Game音乐的乐队）。指南的最后几页帖满了很多B3巡回赛的照片，还有大家的寄语。因此，这本专辑成了很多玩家的珍藏之一。



三、B2比赛和中西部冠军赛

1997年2月22日在波士顿召开了东海岸第一个冠军赛：B2（注：B2在B3之后举办），有49个人参与这次《SF Alpha 2》的比赛。John Choi第一场比赛便进入了败者部（可能是故意的），此后他在比赛中一路击败了Chun Lis等高手最后才进入了决赛。在经过与David Sirlin的激烈决赛后，拿到了冠军（这同样也是一个颇具戏剧性的结局）。



“也许将来Capcom将会使每个人陷入其中，让人们认为他们是最好的游戏商。但那只将会是一个梦……不是吗？”——John Choi在B2事后的感想

1997年6月27-29日，中西部冠军赛举行。此前在1994年3月曾举行过一次《街头霸王2》比赛，以Mike Watson击败Jesse Howard告终。在1995年，Eddie Ferrier赢得了《少年街霸》巡回赛冠军。1996年，在B3之前也已经有过一个《SF Alpha 2》的巡回赛——Paul Anderstofferson，这场比赛中，Graham、Wolfe和Jason Wilson拿了前3名。Northbrook.IL是最近的一次《街头霸王3》的全国巡回赛，超过70个人在芝加哥参加比赛。John Choi击败了Alex Valle赢得比赛。其他参赛游戏也包括《SF Alpha 2》、《X-Man》和《Super SF 2 Turbo》和《街霸方块》。

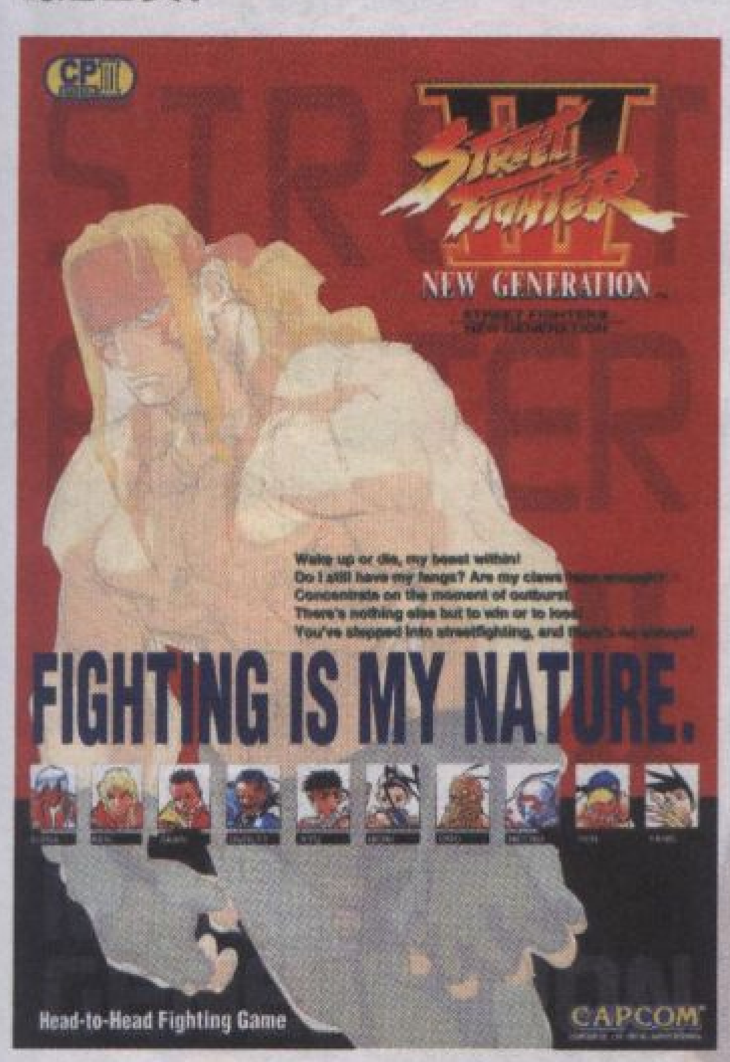
第二次热潮是在1997年的后半年。这次，大多数人仍然使用AGSF2作为他们主要的沟通渠道，最终以Ben Cureton家中的聚会结束了1997年的活动。这次聚会即悲惨又欢乐，在圣诞节前几天，来自全美国的朋友们聚会在一起。大家有机会一同喝酒、玩游戏、交新朋友。当时Ben Cureton款待了超过60个人。朋友们因为床不够只得在垃圾桶附近睡觉……在早上5点半仍旧玩着《街霸》，而且有的人还喝得烂醉。这次聚会也成了最经典的一次聚会，并且被视为未来所有聚会的典范。





四、竞争对手的出现

在1998上半年，在德克萨斯州的Austin出现了一个以《SF3-2ND》为特色的巡回赛：Vegas。它是第一个带领大批选手旅行到其他城市（包括芝加哥在内）的真正的巡回赛。



7月11-12在内华达州的拉斯维加斯举行USFGC（美国对抗游戏冠军赛）。巡回赛的主要游戏项目是《SF3-2ND》，其它游戏吸纳成为次要项目。虽然是次要，但它们各自的总奖金数也有$1000美元之多。这其中包括有《SF3-2ND》、《SF Alpha 2》、《Super SF 2 Turbo》、《Hyper Finghting》、《漫画英雄 VS 卡普空》、《铁拳3》、《街霸方块》和《VR战士3》。

就像去年芝加哥的比赛一样，这已不再是简单的两个巡回赛了，Vegas充满了勃勃野心。整个周末举行了11个巡回赛项目，它也预示了未来各个街霸赛事之间存在的竞争正式展开。Vegas这一赛事的第一个特色就是举行了一个非街霸的2D比赛项目——《漫画英雄 VS 卡普空》。第二，德克萨斯州玩家头一次不以《SF3-2ND》等“《街霸》系列”游戏为主导。另外由于天气和场地原因，参事者还必须忍耐炎酷的高温、每天12-14个小时不间断的比赛、拥挤的人群、充斥着混沌气味的场地和对飞机延迟的不满……尽管如此，这次比赛却成为以后各赛事的标准。AlxeValle在《SF3-2ND》、《SF Alpha 2》、《铁拳3》、《VR战士3》中都取得了不错的成



绩。John Choi取得了《Super SF 2 Turbo》冠军。JaySynder（Viscant）选手在《漫画英雄 VS 卡普空》中获得冠军，他惯用的角色是Zangief，实力之强令人汗颜。

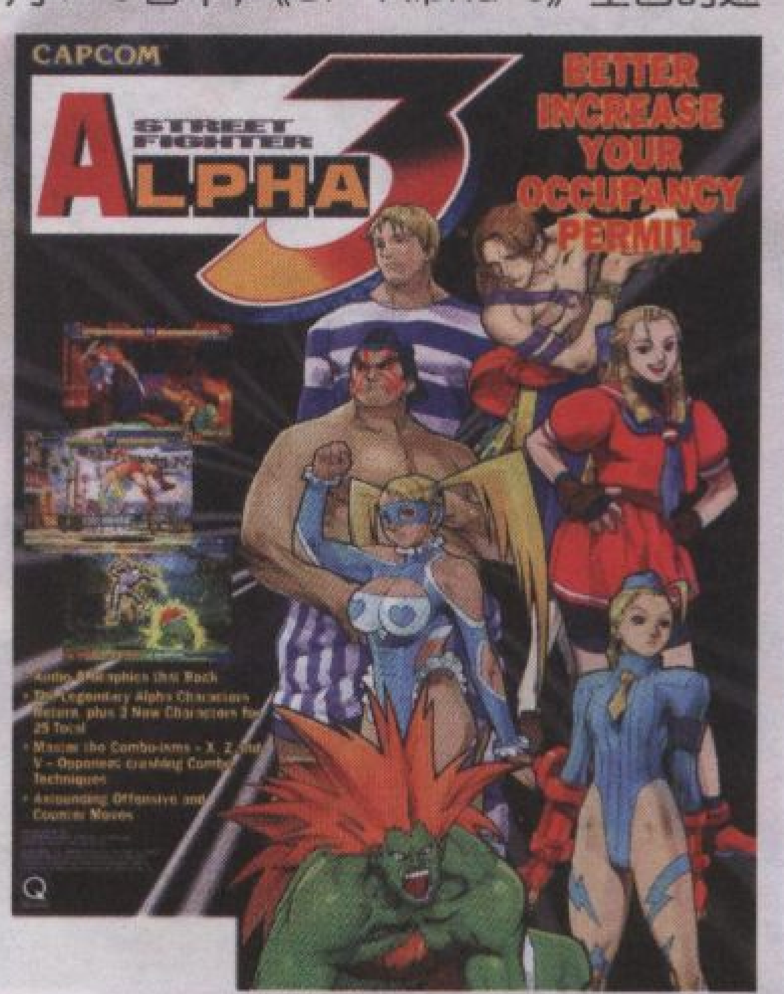


Vegas巡回赛对AGSF2来说是一个强劲的对手。不管尽了多大努力，AGSF2的活动在某些方面的确是失败的，组织者们不得不痛苦地承认这次失败。他们在这期间组织的赛事没有任何进步或可取之处，由于缺少了对于紧张气氛和神秘感的大力宣染，使得大众的目光没有投向这里，在其它方面也很不顺利。相反巡回赛本身的冷淡，打击了选手们的积极性，玩家之间的气氛也不是很协调。唯一的热点是关于《SF3-2ND》中真豪鬼是否被允许使用，而最后这个问题由选手们投票来决定。

随后，#sf3频道改为了#capcom。这是为了更加表明对所有Capcom游戏的热衷。在Vegas事件之后不久，很多新人开始出现在#capcom频道。选手们之间的交流也开始频繁起来，而且大多数都来自AGSF2。不幸的是，#capcom的讨论主题也正在渐渐偏离原先的主题，有许多激烈的争论可以证明，个人主观的看法和讨论充斥其间，SF社区的性质越来越变的世俗化（或着说是——大众化）。

五、首次日美交流，冠军之间的对决

在1998年11月7-8日中，《SF Alpha 3》全国的巡回赛开始举行。早在八月，日本的《SF Alpha 3》巡回赛已经决出了日本最强——Daigo Umehera（梅原大吾），他也被Capcom公司邀请前往美国与美国巡回赛冠军们切磋。而Alxe Valle





则作为美国赛冠军与来自日本的冠军梅原大吾决战，同时其他号称美国街霸最强的玩家们也一一与梅原大吾展开对决。

梅原大吾使用A模式的凯和元，他的战绩几乎是全胜（之前还没有人能把凯和元使用到如此出神入化的地步，在全美国也没有）。唯一打倒过他的是Graham Wolfe——使用Dhalsim。这次比赛对于AGSF2和#capcom来说都是一次新的尝试，并且也证明了它的可行性和较高的吸引力。

"在日本有10000名选手进行《SFA3》对战，而在美国只有62个人。这样的数字对比是很可悲的，我们不应只关心国内，也应该对彼岸的日本给予重视"——Tom Cannon在美日决对之后的感叹

1999年，#capcom渐渐成为了霸主，AGSF2则开始走下坡路了。东西海岸对抗形势渐渐形成，而ECC4——也正在策划之中……TomCannon不再为IRC的站点进行更新工作，Javier Moreno接管了他的工作。他负责报道巡回赛、收集资料介绍选手简历，还要不时在网页上弄点搞笑内容等等。随着在#capcom上注册人数的增加，这一年对于网站来说是相当成功的。

终于E3大展（每年一度的世界性游戏博览会）又回到了洛杉矶。E3大展意味着所有加州和全国其他地区的选手有机会聚集在一起了，John Choi，Alex Valle，



David Sirlin，Tom Cannons全部能够出席。那年升龙拳开始推行《SF3-3RD》但关于这个游戏大家有很多不同的观点。SHGL和Joey Cuellar（MrWizard）在E3期间举办了一个巡回赛，因为两星期之后，ECC4（东海岸冠军赛）将在Horizon开赛，所以这次比赛参加人数不多。但大家认为这次比赛还是很不错的，玩得都很尽兴。

"菜鸟大聚会办得怎么样？"——Mike Watson在SHGL-E3《Super Street Fighter 2 Turbo》巡回赛时的寄语……

1997年，东海岸冠军赛（ECC）开始了，主要以《SF3》为主。ECC2是在8月份召开，ECC3是在1998年5月24-25日开始，由于有John Choi和David Sirlin这样的高手参加，所以巡回赛由一个比赛项目增加到了四个——《SF Alpha 3》、《SF3-2ND》、《Super SF 2 Turbo》和《漫画英雄 VS 卡普空》。而ECC4所拥有的项目更多，除了有先前提到的游戏，还包括《Hyper Fighting》和《SF Alpha 3》。ECC4的场面真的十分巨大，参加《SF Alpha 3》的选手至少有113人！这是第一个形成东西部海岸《街霸》对抗局面的巡回赛，期间关于#capcom和AGSF2孰优孰劣的话题总是徘徊在耳旁……

当像德克萨斯和中西部这样较靠东部的地区不被人们所看好时，西部海岸却拥有像Alxe Valle，John Choi等众多一流的选手（在这里顺便提一下唯一的美国中部选手Seth Killian），争夺《SF3-2ND》的Ingrim；参加《SF Alpha 3》的Don Sneddon，Jason Cole还有投入《漫画英雄 VS 卡普空》之中的Viscant。东海岸只有参加《SF Alpha 3》和《SF3-2ND》的Eddie Lee和Chinatown为主的几位选手。ECC4巡回赛开幕第一天是《SF Alpha 3》大赛。由于地理位置的关系，观众较倾向于东部选手。当东部选手获胜时人们大声欢呼，而当西部获胜时人们就嘘声一片。大约在晚上8点——Eddie lee和Alxe Valle的《SF Alpha3》决赛开始。片刻的寂静后，全场观众将所有的注意力都集中到了决赛上。结果Valle所使用的Ryu赢得了比赛，随着最后一击的完结，场内充满了人们的欢呼和嘘声：），Alxe继续赢得了《SFA3》冠军。有趣的是，当晚11时《Super SF 2 Turbo》比赛马上开始了，但主办方以时间太晚为由只得强制中止比赛，而此时第一轮比赛已经进行完毕了。

第二天选手们又回到了赛场，将余下的比赛进行完。

这次唯一的不足在于整个赛事与时间表上的计划有些出入。Tom Cannons的帮助使得ECC4最后能准时完



成，并且取得了巨大的成功。另外，这次赛事的录像等内容没有被组织者们公开发布，但还是有一部录像被允许播放出来。最后，观众手中的录像带也都通过各种渠道放了出来。

在ECC4不久后，全国的巡回赛暂停了一段时间，直到《SF3-3RD》在机房中推出。这期间又出现了一个新的热潮：由于网络游戏的出现，每个人都开始热忠于网络游戏。这股热潮直到夏天的巡回赛重开才刹住车，人们积蓄着燃烧的激情等候几个月后重开的比赛。

在AGSF2中，关于"谁是街霸最强者"的讨论变得越来越乏味了。同时，#capcom频道则拥有大约50人左右的工作团队在全天候展开工作。很多在偏远地区的人们也成为了SF中的一员，从明尼苏达州到东海岸等的各种



不同地方。他们很明确地表明自已想成为SF社区一分子的愿望，同时他们更希望有自已的巡回赛，和自己的比赛积分制度。AGSF2正在慢慢消亡，而#capcom却人丁兴旺。很多热点讨论给人们学习新战术的机会，而其它的街霸网站相对而言都不十分出色，对于SF战术的讨论和分析都存在局限性较大的问题。在1999后期中，#capcom首页开始提供下载一些视频文件，主要是一些连续技的演示录像。这期间也有一些小型的比赛，在各地的分布比较稀疏。

六、升龙拳正式诞生



在1999年12月份，这种提供视频文件下载的形式深受众人欢迎，另外有关SF排行榜的受欢迎程度也不可忽略。Tom Cannon组织了一次集体研讨会，会上他提议要全面改变SF社区，还提出了一个SF SuperSite（超级网）的建议。这个SuperSite将包含很多来自于高手的心得文章和战术体会，一个供下载可播放影像文件的多媒体区段和一个人们可以聚在一起讨论战术和各种新闻的BBS。会后由Javier Moreno负责Html和服务器租贷工作，John Choi和Derek Daniels（omni）负责写一些有关的技术性文章，汤姆担任了网络管理员一职。

2000年，shoryuken.com正式出现，ECC5狼狈结束，B4的举行，AGSF2的"死亡"，这些构成了又一年的故事。

在2000年1月，汤姆的设想正在被实现。无论在AGSF2或#capcom中都没有人察觉的这个行动，只有四个人在积极四处奔走，最后汤尼和Seth Killian正式启动这个网站。2月底，工作全部完成了，并且同时在AGSF2和



#capcom 上打出了消息——“你的 SF SuperSite——www.shoryuken.com”。

不久后，在 #capcom 首页上出现了这么一句——“一切的一切都进入了 SRK 时代。”（SRK 就是升龙拳的简写）

人们成群进入 shoryuken.com，去看看里面的究竟。大家惊叹过去从没有一个几乎含概所有 SF 信息的网站，除了一般的新闻和热门消息，刚开始还有来从日本的《MvC1》连技示范，和来自 John Choi 和 Derek Daniels 的一些《SFA3》战术性文章。当时的热点消息是有关 Capcom 的下一款格斗大作的新闻，并就此提出一些关于将来全新赛制的改革方案。那时所说的下一款是指《漫画英雄 VS 卡普空 2》。在三月底网站提前放出了一些图片，网友们强烈要求更多地了解最新消息。

《漫画英雄 VS 卡普空 2》发售了。汤尼当天就放出了游戏的一些画面，就是这一小段画面使得 SRK 在玩家心中占有了主导的地位。人们争先恐后地下载这段录像，评说有关它的视觉冲击感和游戏画面的质量。詹姆士陈（jchensor）和 Mike Zaimont 又连续增加了几段相关的影片，从而将热潮推到了新的高度，这些都被大家大加评述，并开始预测将来的战术特点走向。

SRK 已经在 SF 社区里确立了自已的地位，它击败了 AGSF2 成为大多数人们谈论 SF 最常去地方。SRK's 的论坛也成为了衡量其他有关论坛的标准，但是在新闻组服务和公告览方面还是被别的站点比下去了。此时的 IRC 也

放低了自己的门槛，允许大家在里面进行与 SF 无关的闲谈。人们不再是参照书面的战术讲解并花上好几天时间来研究，它的自由度远在 SRK 和 #capcom 之上。

在国殇纪念日周末，ToddDywer（Zeruel）和 Break 决定凭借 ECC 的人气来冒一次险，但这次行动却使 ECC5 赛事彻底破产。在巡回赛开始之前，Dywer 发表了声明：要求参加者付出一定的资金作为最后奖金的一部分。选手们拒绝了这一提议，并开始走出赛场。最后，主办者只得减少了奖金的数额，但获胜选手们强迫他付出了全额奖金。在 SF 社区里面的这次“暴行”可以说是 Dywer 一手策划的，它严重毁坏了 ECC 的名誉。许多选手（除了东海岸的）都发誓再也不参加 Break 主办的比赛了。

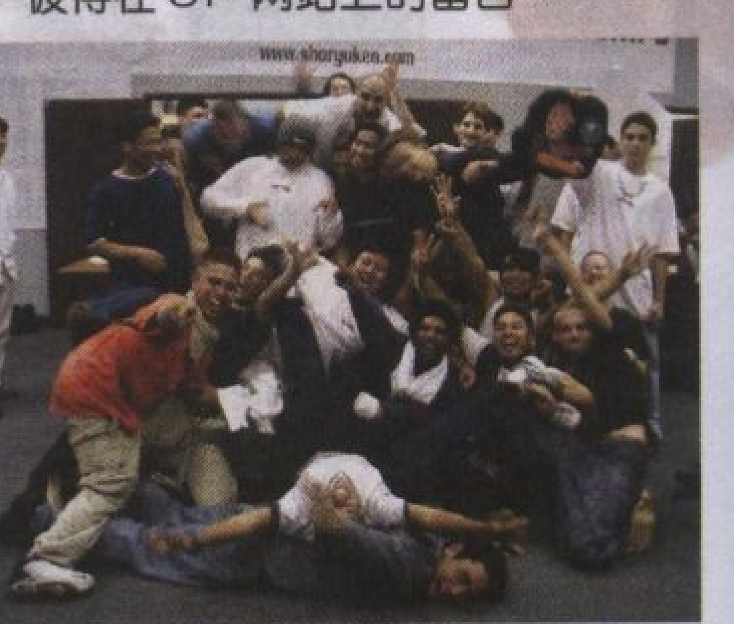


中西部冠军赛在 2000 年形成。Twin Galaxies 公司签署了关于举办比赛的合同，并设了一份较丰厚的奖金给 Capcom 格斗游戏中积分最高的选手。Twin Galaxies 也把“终生成就奖”颁发给那些曾经获得过 SF 冠军的人，包括 Valle、Choi、Watson 和 Tomo Ohira 等世人公认的冠军们。至于巡回赛本身，主要集中了来自加州、德克萨斯和东海岸战区的选手。当时任何人都想不到，将来中西部冠军赛会成为 SF 社区中规模最大的赛事。

2000 年上半年，来自 JabStrongFierce 的电影人拍摄了一部有关街机的片子。主创是 Peter Kang 和 Gene Na。他们拍摄了 SF 社区里几场比赛的揭幕战和全程实况并且还记录下了选手们的日常生活和赛前互相之间的调侃、聚会等内容。在 Tamara Katepoo 导演帮助下，JabStrong Fierce 的摄像师们通过摄像机极其亲切自然地描述了选手们不同的文化背景和性格差异。

“令人奇怪的是，当你在街道上叫住 100 个人，并问他们谁是 Ryu、Ken 和 Chun Li。他们就会反问你正在谈论什么……是个人电脑上的《星际争霸》或《CS》？这可不是件好事”。——彼得在 SF 网站上的留言……

2000 年 7 月 15-16 日，SF 社区最大赛事之一的 B4 在加州的 Folsom 开赛。这次巡回赛有两个主要目的，首先，它将为 2000 年夏





季国内的所有巡回赛画上圆满句号。另一个是，它将决定与即将来到美国的日本选手对抗的选手名单。比赛分成五个分赛区，六个比赛项目；《Super street Fighter 2 Turbo》、《SFA2》、《SFA3》、《SF3-3rd Strike》和《Marvel vs Capcom2》。JSF 公司再一次前来并记录下赛事，你能在 SRK's 的 B4 网页找到很多相关的照片和一些来自 Derek Daniels 个人拍摄的照片。

B4 是 SF 社区的一个大转折。在那次被称为“夏季最后之战”的比赛之后，SF 社区的人气反而开始大幅上升，人们不再默默等待下一个大型比赛的来到了，许多机房开始有自己的 SF 比赛。虽然这些比赛不像大型赛事那样受众人的注目，但是各种小型的比赛在各地开始频繁出现。这些巡回赛培养了新一批 SF 选手，像 Justin Wong (NYC)、David Hem（TX）和 Long Tran（So.Cali）。人们开始强烈要求更多的巡回赛和非比赛性质的聚会，但这些要求实行起来的确有点困难。



由于选手之中有许多是学生，所以在暑假期比较容易进行跨地区活动，那些上班族也发现在夏天较容易获得假期进行旅行。而春天、秋天和冬季则限制了人们的旅行，主要是因为这些时期整个处在工作与学习期间。这样很多地方非正式的巡回赛形成了一定的规模，地方性巡回赛能在很大程度上吸引本地区的选手，并成为横跨全国的大型赛事的补充。SHGL 开始在加州主办比赛，休斯顿大学主办中心也能召集到遍及德克萨斯州的选手举行双月制比赛。东海岸出现了 Gametime、NEC 和佛罗里达挑战赛等种类繁多的比赛。

2000 年 11 月举行了日美邀请赛，由 JSF 公司、SRK 和日本代表团参与。《Arcadia》杂志组织了这次比赛，并向世界展示谁是 SF 第一人。美国队由 Alex Valle、John Choi、Mike Watson、Hsien Chang、Seth Killian、Ricky Ortiz 和 Eddie Lee 组成。比赛项目有《Super Street Fighter 2 Turbo》、《SFA3》、《SF3-3rdStrike》和《Marvel vsCapcom2》。为了不让语言和通迅成为报道障碍，在美国周六的晚上有 120 人在 #capcom 上为人们进行即时报道和新闻更新，而 SRK 也从他们的日语翻译 David Dial (Gunter) 那里不断得到新的消息。



这次赛事给了美国玩家很大的信心，虽然美国队在《SFA3》和《SF3-3rd》项目上败下阵来，但他们在《Super Street Fighter 2 Turbo》上有十分出彩的表现，并且在《MVC2》上几乎取得完胜。在这次之后各地比赛的战火开始急速漫延，SF 社区迎来了新的开始。

2001 年参加的选手人数不断增加。关于 ECC 的讨论也是热火朝天，日本方面也派出选手来参加 B5。其中值得一提的是查斯丁 · 王。他在《MVC2》排行榜上一路上冲，并且赢得 ECC6 —— MWC 2001 和 B5 的《MVC2》冠军。2001 年后半年 Capcom 和 SNK 公司推出了很多作品，但少有能与《MVC2》相提并论的作品。2002 年。“尽头”帮助玩家们设计了一个包含几乎所有国内赛事的排行榜，也给美国的 SF 社区注入了新的动力。现在每天在全国都有比赛进行，2002 年许多比赛录像也在美国开始流行，每天晚上在 #capcom 上都有超过 100 人在线上。

文章终究只是文章，巡回赛才是真正的主角，到底还会发生什么？街机的繁荣能续继吗？它能够达到日本的水平吗？美国与日本之间的胜负对话会进行下去吗？这一切都无法预料。随着网络和家用游戏机的兴起，可供施展的空间又在哪里……



图/文：龙骑兵

作为游戏业的主要支柱之一，街机在玩家——尤其是格斗玩家心中，也占有不可动摇的地位。每逢召开世界级格斗赛事，东西方玩家汇聚一堂的时候，众高手的玩法也层出不穷、风格各异。现在就让我们来看看培养出这些高手的地方——世界各地的街机厅。

格斗家梦开始的地方——机厅采风

一、日本——梦开始的地方



首先要说的当然是游戏天堂日本，日本的机厅一般都较大，两、三层楼是很常见的。不过，机厅虽大却并不宽敞，通常是N排机器并列，每排机器之间，除了玩家坐在机台前的空间，就只有一条能过人的窄路，究其原因，不外乎日本岛国，寸土寸金。

机厅内环境都非常之好，空调就不必说了，一年365天保持恒温，由于日本几乎所有公共场所都不允许吸烟，所以更不用担心在乌烟瘴气的环境里吸入二手烟。另外在日本没有"游戏币"这回事，都是直接使用100日元的硬币，而机厅里都会有几台"逆两替"、"两替"的硬币兑换机，也就是可以把50、100、500元的硬币相互兑换的机器，以此方便玩家。

日本的格斗机台一般都是"One On One"形式，也就是双面、双屏幕，两个玩家面对面。当然一些超大型屏幕的机台不是这样，如当初的VF大型机就是两个人并排坐，但由于机体超大，所以绝对不会拥挤。



日式的机台都是球型摇杆，很灵活，玩家不需要用力就可以自如操纵。大家可以注意一下各种格斗比赛，大多数日本玩家不论操纵的角色做出如何剧烈的动作，握杆的手上也始终是"微动"，按钮也是象打字一样，动作幅度小但很频繁。似乎所有日本产的机械都有这种"省力"的趋向，比如省油但无力的日本车，甚至连日产的长笛吹起来都是最轻松的。



除了环境和硬件都没无可挑剔外，日本游戏厅的经营方式也都比较正规，含有赌博因素的柏青哥、柏青嫂一般都是独立的店面，也就是纯粹的柏青哥店。就算和其它游戏机在同一间店里经营，也都是分开楼层，禁止未成年人进入。而各机厅也都有自己的风格，经常举办或参与一些游戏赛事，如著名的《VF4》强者聚集地"大王"(Daioh)，斗剧也是杂志社联合各地机厅举办的比赛。玩家先在所在地的特约机厅里参加"地区店铺预选赛"，胜出者才有机会参加最后决赛。

软件方面，当然是什么新、什么火，机厅就引进什么，摆在最显眼的地方，旧作则退居二线。游戏厂商在制作游戏和框体的时候，也会仔细考虑机厅收回成本的时间（也就是投币率）。不过一般来说，只要游戏够好，玩家的疯狂度也会相应上升。

在一个玩家高度密集的地方，想打出名次，就必须得天天泡在机厅里。梅园大吾、大贯晋也、笨笨丸等达人、铁人，就是在这样的机厅环境中培养出来的。学生用零花钱、上班族用工资，反正想成为高手，就得付出相当多的



时间、精力和金钱。据在日本的朋友说，很多达人表面风光，实际却连女朋友都没有，因为时间都花在游戏上面，哪还有闲功夫陪MM啊？在日本这样的铁杆格斗玩家人数众多，而日本玩家的高水平也是大家公认的。一句话：“街机环境决定玩家素质”。

二、欧美——粗犷随意

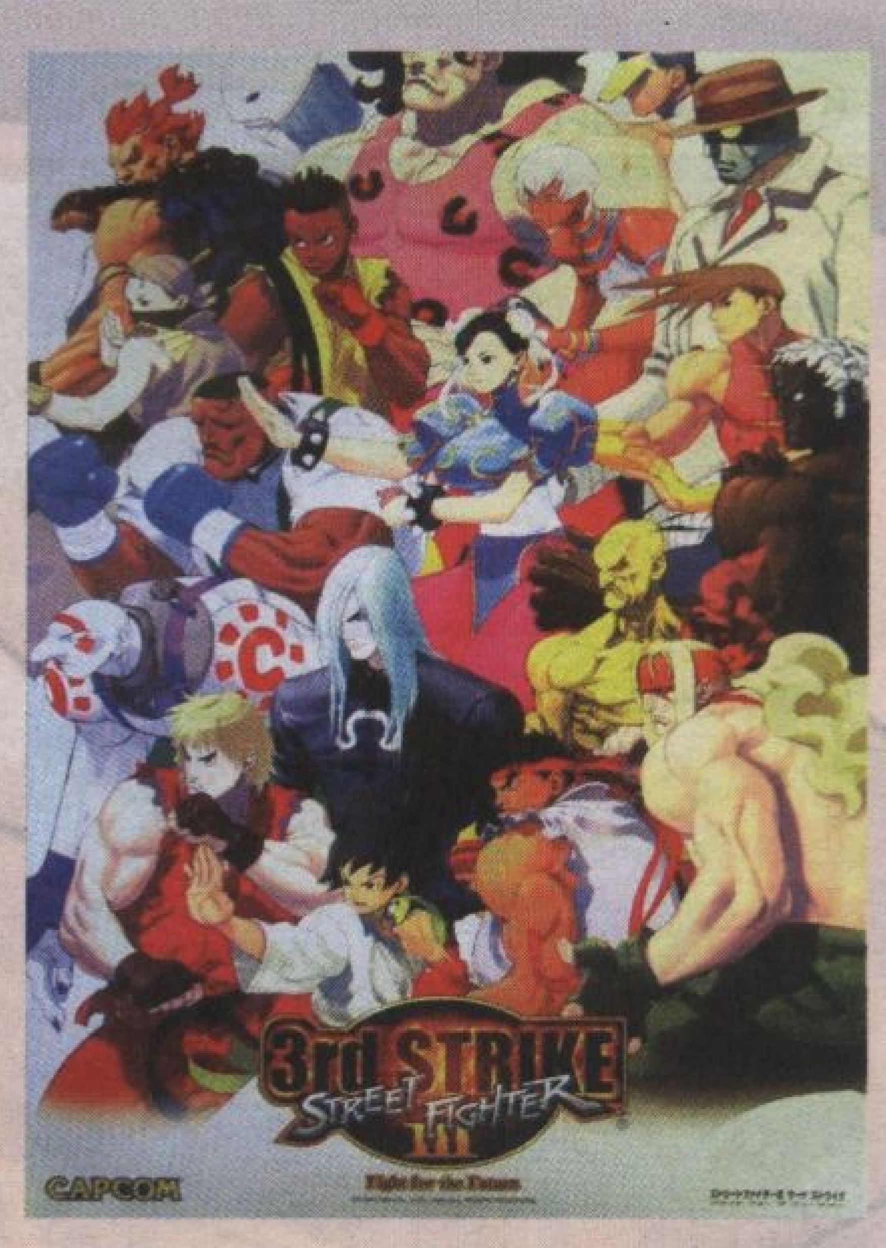


讲完日本，再说西方。欧美玩家对游戏机的热情远不如日本人，这涉及到民族习惯问题，作为世界电子产品大国，电子娱乐已经成为日本人最普遍的日常娱乐形式，而游戏在西方人的生活里只占很小一部分，所以机厅自然比较少。环境方面，似乎一些西方机厅里允许吸烟，但应该不是很多。



美国的机厅与日本最大不同之处就是机台，很多欧美的机台都只能站着玩，而且面对面的屏幕不多，都是两人并排，但机台普遍较日本的要宽，所以不会产生拥挤的情况。我非常佩服美国人的腰力，在B系列比赛录像中，看到一些又高又胖的美国人在机台前面弯着腰，一“撅”就是好久，我都替他们累啊，嘿嘿。另外美式机台的摇杆、按钮也和日式的严重不同，他们是长型摇杆，弹性很大，按钮也比日本的大、紧，换了日本玩家肯定会很吃力。

游戏方面，美国人不喜欢《拳皇》、《VF》，比较多的是《街霸》、《铁拳》等格斗游戏。欧洲一些国家《拳皇》比较有人气，但总的来说还是《街霸》影响力要大得多，世界著名的B系列比赛（现在已改为EVO系列）就是主打Capcom的“《街霸》系列”。



欧美的玩家一般比较注重乐趣，而不是输赢，不过在输了之后很多人会拍机台甚至踢椅子，呵呵，不要怕，只是发泄一下情绪而已，不会打人的。

三、故乡……还是梦的异乡？

世界上除了日式、美式之外，还有一大势力存在，那就是——中国特色的社会主义机厅 ^_^。

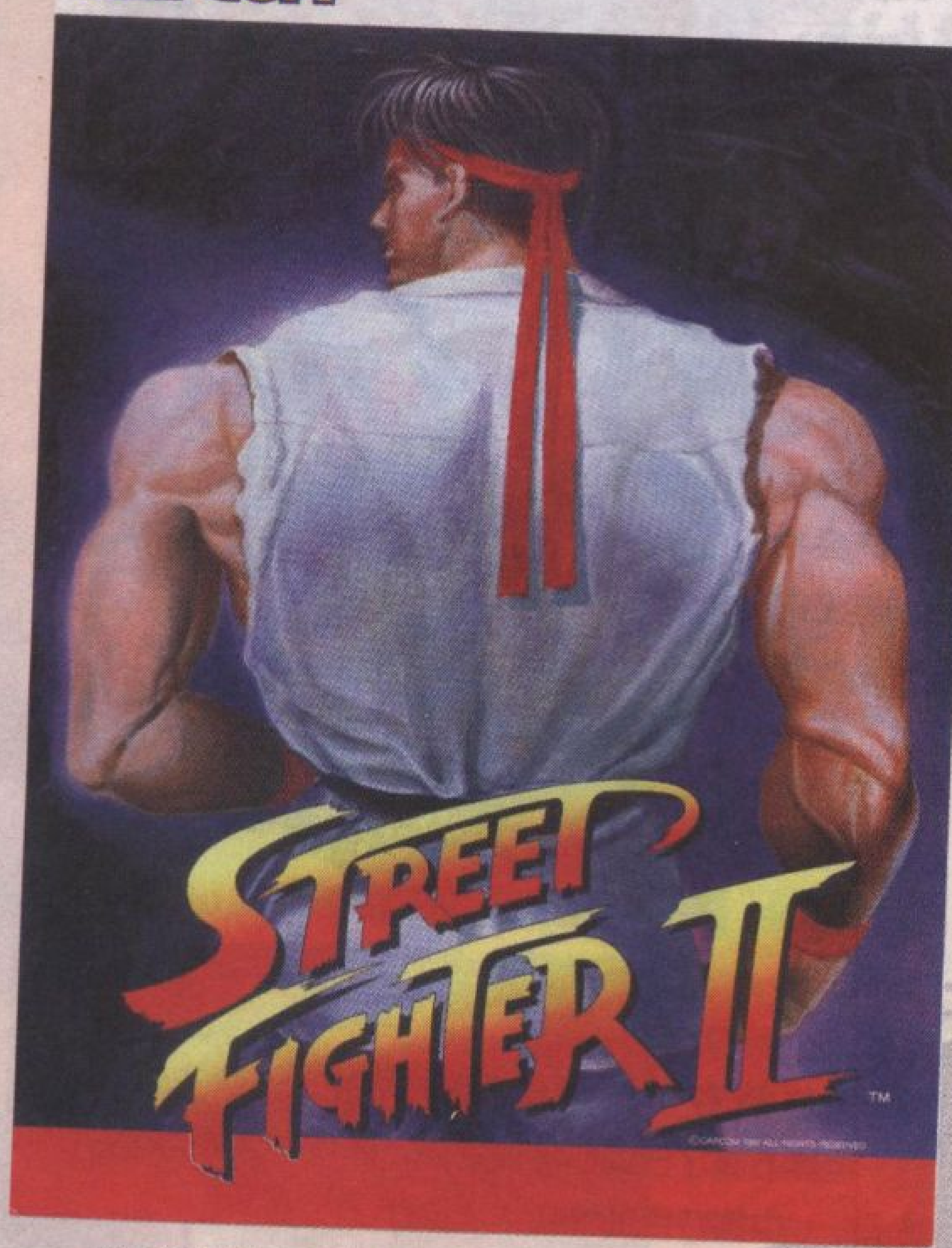
前些年，国内游戏厅给人的感觉有以下几点：窗改门的民宅，有些还要爬梯子进去；黑暗，肮脏，乌烟瘴气；游戏软件过时，都是捡国外淘汰的二手货；危险，经常有不良少年抢币、抢钱，打架事件发生……



不过现在已经有两点大为改观，首先是经过前几年的“缉毒行动”，中国街机厅的数量已经跌至历史最低点，一句话“再少……就没了”。另外，现在的机厅环境也好了很多，一般占地都比较大，少数机厅不允许吸烟，虽然还都是别人淘汰的二手游戏，但数量和种类增加不少。

十几台《拳皇97》的场面再也见不到了，如今都是音乐机、跳舞机摆在门口吸引无知小孩，体感赛车、光枪游戏居多，普通机台大多是老板卖不出手的射击、清版动作游戏，还有一部分手指指、麻将机至于格斗游戏，有还是有的，两台《拳皇》或《街霸》躲在角落，而起摇杆按钮百分之九十九失灵。





也不能光怨机厅老板，大批新生代根本不会去玩什么“专业的游戏”，他们只要能在跳舞机或音乐机前镇住围观的MM就很满足了，格斗？没有女孩看的游戏就没人玩，世界就这么现实……

四、后记



目前街机业也不景气，SNK破产，连Capcom都宣布全力进军家用游戏事业。目前日本最红的的街机游戏是《高达对战》……请注意是对战游戏，而不是格斗，格斗方面，似乎只有《VF4 EVO》、《GGXX RELOAD》还可以，而《SF3 3RD》虽然年龄较大，但凭借其优秀的品质依旧活跃于各大世界级赛事中。

说了这么多，大家可以看得出，日式和美式风格可算泾渭分明，而中国则是“兼容性超强”，因为都是捡二手机，有得玩就不错了。对其他玩家也许无所谓，但对我们格斗玩家而言，这可是致命伤啊。



时常会想起过去在机厅日夜奋战的日子，当时那种幸福和冲劲，现在似乎再也没有了。大家都躲起来玩水货家用机，切磋交流的圈子越来越小。没办法，你们试没试过，在苦苦找寻之后终于在某机厅发现一台《少年街霸3》，投币之后发现摇杆八方向全部失灵，六个按钮只有一个有效……这时候你们不想砸机台？

不过大家不要太悲观，就我所知，还是有一些优秀机厅，现列举如下，提供给一心找组织的玩家：）

首推北京的小西天游戏厅，被玩家称为“最专业的机厅”，《拳皇》、《街霸》、“《侍魂》系列”；《GGXX》、《VF4 EVO》、《铁拳》、《死或生》、《彩京》、《刀魂》、“《CVS2》系列”，每种一排泾渭分明，机况良好。店内禁止吸烟，我去玩时曾N次跑到门外抽烟，没办法，谁让是烟鬼呢。最厉害的是，在高消费的北京，小西天的价格居然是5毛钱一个币！





再说上海，比较有名的当属卢工、烈火。前者是卢湾区工人文化宫，后者……就叫烈火（表打偶－＿－...），上海的机厅一是规模大，二是机器好。都是一元一币，大批面对面式的机台，《街霸》、《CVS2》、《拳皇》应有尽有，甚至还有插卡的《VF4 EVO》，可说是玩家的圣地！





图／文：Mashymre

鲁邦三世

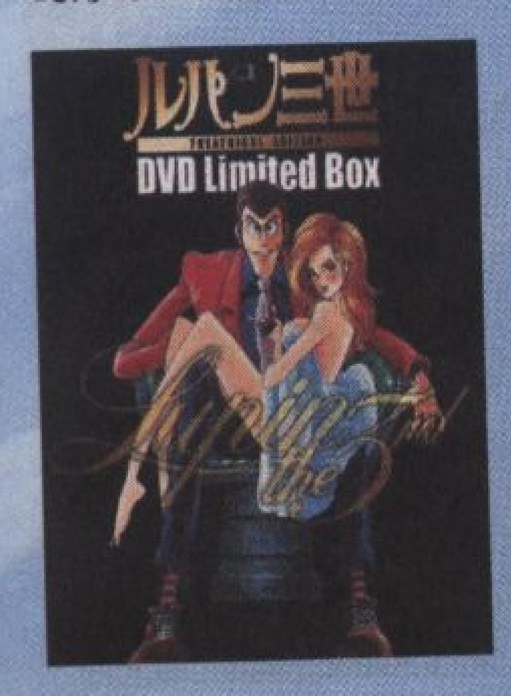
《鲁邦三世》多年来能受到大家的欢迎，是我的荣幸。我也向往鲁邦三世的人生，不过在现实生活中，我只是个停不了笔的漫画家。

——猴子拳

一个延续了近40年的传奇，讲述的是盗亦有道的故事。



鲁邦一组世代被誉为怪盗绅士，从名字我们就可看出故事中的主角正是其家族的三代目。这个貌似猕猴的逍遥化生以他灵活的身手、机敏的头脑为我们上演着幕幕锄强扶弱的好戏，也因此成为众多动漫迷心目中的不二偶像。另外，就如同007里的邦德女郎一样，在鲁邦三世身边还有着一个机灵性感的美女峰不二子，她的出现无疑使故事有了新的看点，她的形象也成为之后许多动漫作品女主角的借鉴标准。



也许对于我们这个年龄阶段的人而言，很难体会到当年那股“鲁邦三世热潮”，不过只要稍稍留意近来动漫游戏界新闻，我们就会发现这部作品不但没有过时，而且试图在这个新世纪带给我们一些新的气息。在前不久，《鲁邦三世》的第15部TV作品——《鲁邦三世 夺宝大作战》推出了，在这次的故事里鲁邦三世面对的挑战是，需要在一周的时间夺回多件宝物，否则将……不知道大家是否已经看过了呢。



《鲁邦三世》不仅仅培养了大批动漫迷，而且也造就了很多现今动漫界的大师级人物。宫崎骏自不必说，他已经成为日本动漫的旗帜；大冢康生，他可是宫崎的师父；出崎统，《明天的丈》、《怪医黑杰克》均是其代表；近藤喜文，吉卜力工作室中重要成员之一，宫崎骏的绝佳搭档。而“鲁邦之父”猴子拳（MonkeyPunch）在日本的地位更是备受尊崇，这位德高望重的老一辈漫画家有着谦逊的品格，他非常喜欢与其他漫画家讨论创作的心得。如果能上网的朋友可以登陆他的网站（http://www.monkeypunch.com/），体验一下这位大师所经历的漫长创作历程。

ＦＣ上的游戏《鲁邦三世》也许大家不是很熟悉，Namco87年的这一作品笔者只是匆匆玩过，谈不上什么心得体会，不过游戏中较为丰富的宝物设定以及多角色设定倒是给我留下了一定印象，相信真正的鲁邦三世迷自能体会其中乐趣。如果当年FC的机能不能让你满足对其的喜爱，那么PS2以及近来NGC上陆续推出的《鲁邦三世》续作则将原作中的各种要素完美表现了出来，2D人物造型与3D背景的搭配相当成功地融合在一起，成功地展示了游戏内涵，而其中的动画部分更是专程邀请了东京Movie（TMS Entertainment）的卡通动画小组进行制作。







除了在家用机领域的重兴外，在街机领域《鲁邦三世》也开始了自己的传说。在日本第39届AM-Show里，由Wow-Entertainment公司所制作的《鲁邦三世 The Shooting》在会场展示！这一作品仍然以TV动画作品的故事为背景，而敌人则是以《鲁邦三世 鲁邦VS复制人间》这部剧场版动画中的敌人为基准。游戏中的1P玩家将操纵鲁邦，2P玩家则操纵次元大介。游戏中穿插着大量的动画，更会让人有身临动画其中的感觉！

不死的传说，逍遥的代言，永远的无忧无虑，这些对于生活在现实生活中的我们而言是不可能的。但是，我们至少可以在劳累了一天后打开电视、打开游戏机，投身《鲁邦三世》的世界中，说不定在这里我们能找到一种新生呢。

機器猫

姓名：多拉A梦（Draemon）
出生地：日本东京
出生时间：2112年9月3日
身高：129.3cm
体重：129.3kg
胸围：129.3cm
身高：100.0cm
最喜欢的食物：红豆饼
最害怕的东西：老鼠
品质：次品
居住地：野比家

如果进行一个投票：你最希望得到的动漫宠物是什么？那么机器猫一定会以压倒性的优势胜出吧。这个由及其简单的线条勾勒出的二头身小家伙不但有着可爱的外表和性格，还有着一个异想天开的“百宝袋”（虽说里面大部分都还只是试验性作品）。正是凭借着这个“百宝袋”里的种种稀奇古怪而又充满乐趣的宝物，《机器猫》这一系列的故事得以风靡全球。真的很佩服藤子·F·不二雄（原名藤本弘，并非创作《怪物太郎》的安孙子素雄）的想象力，能将件件平淡的生活琐事编绘得那么生动有趣。



藤本弘在少年时代受《铁臂阿童木》作者手冢治虫的影响，从而投身于漫画事业。1969年他所创作的《机器猫》在《小学馆》杂志上连载后，立刻大受欢迎。并于1973年



赢得了日本漫画家协会的优秀奖及后来的文部大臣奖。直到今天，漫画《机器猫》每年销售量仍达到150万至200万部，这不能不说是一个奇迹吧。《机器猫》于1979年制成动画后，迄今已经播放了1700集，平均收视率高达20%；《机器猫》电影21部，观众总数达6300万人次！此外，《机器猫》超越了国界，在中国、韩国、泰国、西班牙等10个国家和地区以9种文字正式发行。可以说，机器猫已经成为日本与世界交往的漫画大使。



藤本弘一直在默默耕耘与奉献，直至1996年9月20日凌晨因肝病逝世。让人庆幸的是，现在后起的漫画新秀田中道明和三谷幸广接过了他的衣钵，开始继续进行《机器猫》的创作，相信这不仅是藤本老师本人的愿望，也是千千万万漫画迷们的愿望吧。



在《机器猫》里，我们经常能隐约找到自己的影子，因为它所描述的都是发生在普通家庭、街道、学校的故事，虽然偶尔也有外星、幻境等虚构场景，但我们也会莫名地以真实的心态接受。一件宝物引出一个故事，一个故事说明一个简单的做人道理，或亲情或友情或励志……不但映射出奇妙的创造思维，也阐述了众多不起眼而又相当重要的道德情操，恐怕没什么比这更适合作少年儿童的思想启蒙教材了。对此，藤本弘曾有过这样耐人寻味的解释：在我年少时，父母是很遥远的，而举目满街都是顽童……当我们再回头仔细体味这一作品时，其中温暖的家庭气息、和谐的邻友关系以及许多童年未实现的梦就自然而然浮出水面了。



《机器猫》的游戏延续了其动漫一贯的轻松有趣风格，

画家协会
来的文部
今天，漫画
销售量仍
200万部，
制成动画
0%；《机
卜，《机器
等10个国
已经成为



，开始继
师本人的

在《机器
里，我们经
隐约找到
的影子，
它所描述
是发生在
家庭、街
学校的故
们也会莫
，一个故
志……不
而又相当
儿童的思
寻味的解
街都是顽





数量众多的宝物仍然是让大家最爱不释手的。特别是SFC上的4部作品，更是以完整的故事演绎了机器猫世界的独特魅力。在游戏领域经过一段时间的沉寂之后，Epoch公司终于在今年7月份于NGC上发售了《机器猫 大家一起来玩吧！迷你小机器猫》。这款可以最多支持四人同时进行游戏，其中某些场面不由让人想起了Hudson的招牌作品《炸弹人》。



从诞生至今，机器猫已经30多岁了，一代又一代人在它的陪伴下长大，大家虽然身处不同的年龄段，但是对这个小家伙的感情却是一样的。2112年才是故事中机器猫的诞生年代，这对我们而言是遥不可及的，那时候的机器猫会是什么样子的呢？那时候的孩子们还会一如我们这样爱着它么？

龍珠

只要集齐七颗龙珠，就能召唤出神龙，从而实现你的一个愿望。



要说80年代中期到90年代初，日本最具影响力的漫画是什么？那《龙珠》绝对是当仁不让。日本著名漫画家鸟山明的这部得意作品，自1984年登场后，在《少年跳跃》上连载达7年之久。

在这个故事中，我们看到了一个与我国古典名著《西游记》中孙悟空同名的主角，然而这个长着尾巴的小子真实身份是来自遥远的外星球那美克星。由于七颗龙珠的因缘，孙悟空离开了自己生活的小山村，开始了漫长的龙珠收寻以及修炼之旅，故事的轮回也由此开始转动。



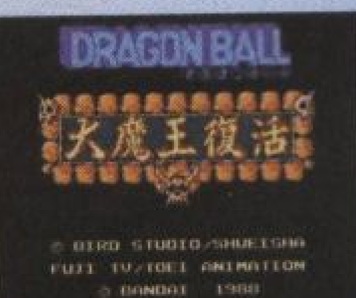
宁静的山村、喧嚣的城市、高耸入云的加林塔，到未知的外行星，神界与地狱，现在与未来，这里的世界观是无差别的，也只有这样的环境才配得上龙珠那异想天开的剧情发展。世界舞台在不断变化，但天下第一比武大会场的风格始终没变，这个在龙珠故事中起到重要作用的要素检验了一批批热血斗士，也见证着孙悟空从小到大实力提升的所有阶段。虽然故事后期那小小的场地已经不能满足超破坏力的对抗需要，但只有在那里才能打上真正的强者烙印，地球上的人认同这点，外星人亦认同，就连人造人也认同。



漫长的连载过程中，《龙珠》的主题依旧，但故事风格却发生着渐变。从“那美克星篇”开始，我们发现故事的趣味性已经所剩无几，主宰剧情的是次次越发严重的威胁以及无限强大的敌人们，弗利萨、人造人间、沙鲁、布欧。虽然这其中仍不乏让我们热血澎湃和感动的场面，但这种简单的故事模式已经让众多曾经无比喜欢它的坚定Fans暗自叹息，在很多人眼中，龙珠的故事在超级赛亚人出现的那一刻已经结束了……（其实笔者觉得人造人那一段还是能接受的，至少那段故事出现的角色造型我都还比较喜欢）

《龙珠》的游戏多得可以用不计其数来形容，从FC到





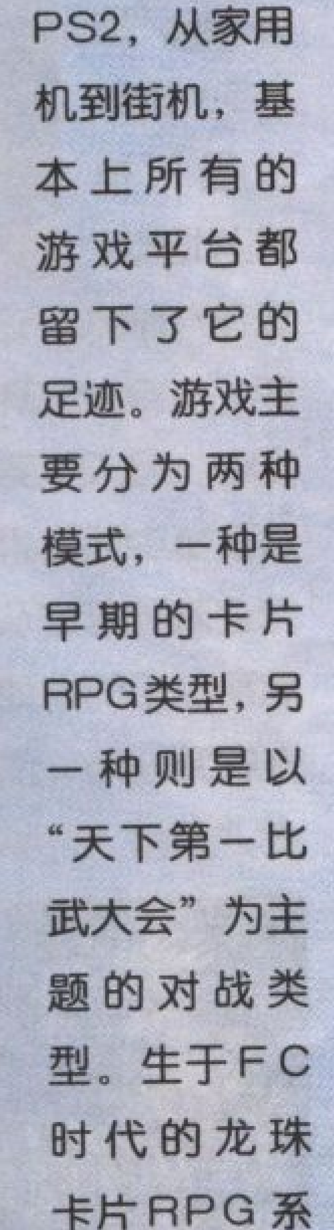


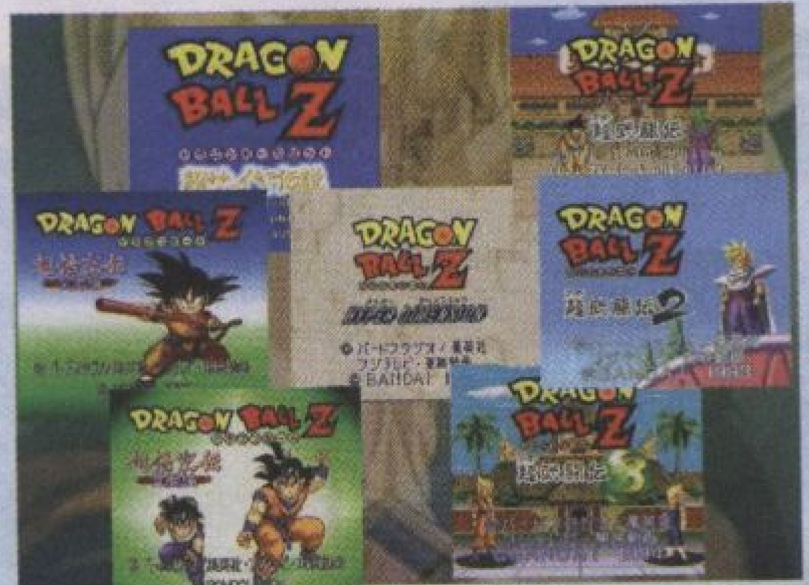




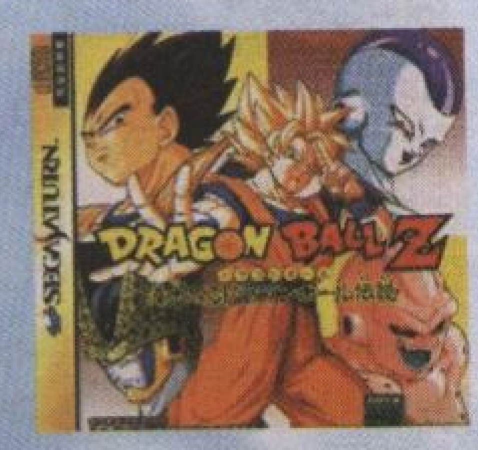






PS2，从家用机到街机，基本上所有的游戏平台都留下了它的足迹。游戏主要分为两种模式，一种是早期的卡片RPG类型，另一种则是以"天下第一比武大会"为主题的对战类型。生于FC时代的龙珠卡片RPG系列游戏是相当成功的，其中《龙珠Z II 激神弗利萨》更是被奉为经典。龙珠的对战类型游戏虽然没有正统格斗游戏那样流畅的动作、准确的判定，但对于龙珠Fans而言，有什么能比自己亲手再现漫画中的幕幕强强对话更让人兴奋呢。



除了这两种游戏类型外，在SS和PS上曾推出过一个ACT游戏——《伟大的龙珠传说》。这可是一个不得不提的优秀作品，连击设定是其最关键也是最有魅力的要素，因为不断地连击除了快速削减对方的HP外，还可以加速提升气力槽，当己方的气力槽压倒对方后就可以实施类似超杀的特殊攻击（每个人都有所不同，有的是一记重杀，有的则是一组连续技）。而且游戏中很多场面都是多人对多人的群P，你可以自由切换喜欢的人物进行游戏，这比单角色攻关游戏无疑有趣许多。





时光荏苒，岁月变迁，当年上课偷看着龙珠、课间讨论着龙珠，甚至梦中都有跟斗云的孩童，现在应该都走上社会了吧。如果说生活和环境的变化会使人失去一些什么，那么当我们再度拿起那些略微陈旧的漫画、玩起曾经迷恋的游戏的时候，是否会有一些时光回转的感觉呢。

足球小将

翼的梦是足球，而我的梦想则是漫画。一无所知的我，心醉神迷地画出了第一部连载故事《足球小将》。梦想成真，我感到又高兴又害怕。无论是我还是翼，今后的路都还很长很长，我和翼将向着更大的梦奔跑。恳请大家今后继续为我们助威。

——高桥阳一

青春就是挥汗如雨的绿茵场，冠军就是成长的最大动力！



从蹒跚学步的娃娃到主宰绿茵的王者，大空翼和他的伙伴们告诉了我们执著和理想在人生路程里是何等的重要。还记得南葛市那个简陋的练习场么，两个少年的誓言与梦想正是从那里起飞。在县内、国内到世界赛场的挑战过程中，曾经的种种辛酸与泪水也都化作了胜利的希冀。承载着青春理想的天使之翼，永远翱翔！

高桥阳一从小学五六年级开始画漫画，但在当时他所沉迷的是棒球漫画而非足球。在高中临近毕业时，他终于下定决心要成为漫画家，并开始向《少年跳跃》周刊投稿。天道酬勤，1980年，他的《足球小将》获得日本权威漫画



杂志《少年跳跃》的新跃奖，并开始在《少年跳跃》连载，这对一名新兴的漫画家而言无疑是最大的鼓励。1982年，高桥阳一再接再厉，其力作《百米跳跃》获得第九届爱读者奖，同时他也被选为最受欢迎的漫画家。一年之后，《足球小将》被提上动画议程，大空翼、若林源三等名字从此家喻户晓（动画中小翼就是由高桥的夫人小粥瑶子配音）。在进入90年代后，这部长篇动画更是被重新制作，其中将原版的剧情进行了适当浓缩，并将剧情延伸到世青赛之后，也算是剧情补完吧。



接触《天使之翼》这个游戏的时候，我还没看过《足球小将》这部漫画，不过当时玩的时候能很清晰感觉其人物设定以及游戏剧情的漫画风格。绘制细致的人物造型，花样繁多的超魄力必杀，加上极其耐玩的游戏性在当时确实让我深陷其中不能自拔。其实一代的系统设定已经为其系列化打下了很坚实的基础，Tecmo没有将游戏设定为普通的运动类，而是一种模拟类。每名队员都设定有详细的能力值和忠实原作的必杀技；每场比赛都能获得经验值以升级；游戏中选项还将影响到一些球员的加入和必杀技的获得。而之后在游戏设定的加强主要体现在必杀技、组合技的加强更新，还有场上战术的丰富。日向的“猛虎射门”随着威力的提升，消耗的体能也越发令人吃惊；翼岬的配合会随着球路的不同而产生不同的效果；“贵公子”三杉体能消耗约为常人的一倍，不过其能力之全面绝对是首屈一指的。随着战术的丰富，我们破门不再单纯依靠队员的射门能力，而可以在对方门前通过漏球削弱门将的防守几率，如果战术成功完全可以获得射空门的机会。







《天使之翼》在SFC时代也曾试图向运动类发展，但是个人觉得那样的类型很难表现出各球员的独特魅力，还不如玩《实况》痛快。到了PS和GBA时代，《天使之翼》的画面有了脱胎换骨般的变化，昔日的足球少年如今都变成了英姿飒爽的绿茵贵公子，而增加的卡片系统虽然为游戏带来了新的活力，不过这多少失去了过去那种明了流畅的风格。另外要说的是，在SEGA的SLG系列大作《创造球会》中，我们只要在Edit球员时输入《足球小将》中人物正确资料，就能让小翼们在我们自己的俱乐部里效力了。



说起《足球小将》的影响力，恐怕连高桥老师本人也始料未及吧。众多少年受它的激发加入学校的足球社，甚至远赴大洋彼岸的足球王国巴西求学。日本足球能有今天的成就，其足协的长远规划固然重要，但像《足球小将》这一类作品的启蒙作用也是不可低估的。相信找一些现役的日本国家队球员来问问，也一定能从他们口中得知他们当年的漫画偶像。《足球小将》不仅仅影响着动漫界，而且也渗透到社会各个领域，在这个充满希望的新世纪里，那种健康向上的青春气息也将一如既往激励着青少年们去勇敢追逐自己的梦想！





冬天，要命的冬天步步临近



初一的某个雪夜前往同学家交换游戏卡带玩的情景至今还清晰印在脑海中，那是《脱狱》单卡。三个被冻得通红的小孩，轮流用自己冻得通红的小手一遍遍地搓着红白机手柄，这种经历现在回想起来确实有一丝莫名的感动，呵呵。

室外晶莹剔透的美丽雪景是诗人眼中的尤物，对我们这些屏幕前的懒惰"寄生虫"而言却不会有任何诱惑。相反，手指的僵硬使得玩格斗游戏时花招频频、在实况门前也忽然失去了以往的灵气与准星，甚至连打字都有点厌烦呢，冷呵~

冬天，要命的冬天步步临近既然这样，就将就着玩玩操作要求相对弱的RPG吧，比如最喜欢的《FF8》……

地狱极乐丸(Jigoku Gokuraku Maru)

推出时间：1990年	厂商：PACK-IN-VIDEO
机种：FC	游戏类型：ACT

红发歌舞伎。

很难想象这样的形象会与地球异变以及外太空的妖兽联系起来……

地球上的某个研究基地受亚空间能量侵蚀，成为一扇名副其实的"地狱之门"。为了挽救岌岌可危的地球生态，我们的"地狱极乐丸"临危受命，踏上灭邪之旅。



游戏厂商对我们而言也许有些陌生，但这个游戏的品质还的确是实实在在的。主角攻击手段很特别，站立时使用的是他那一袭夺目的红色长发，蹲下则改为拳攻击，而当悬挂在攀爬吊件上时就会用脚攻击。除了这些常规攻击外，每过一大关都会增加一种特殊攻击（消耗蓝色的Chip值），个人比较喜欢倒数第二项的"大爆竹"，扔出去轰隆隆作响，感觉威力很大。

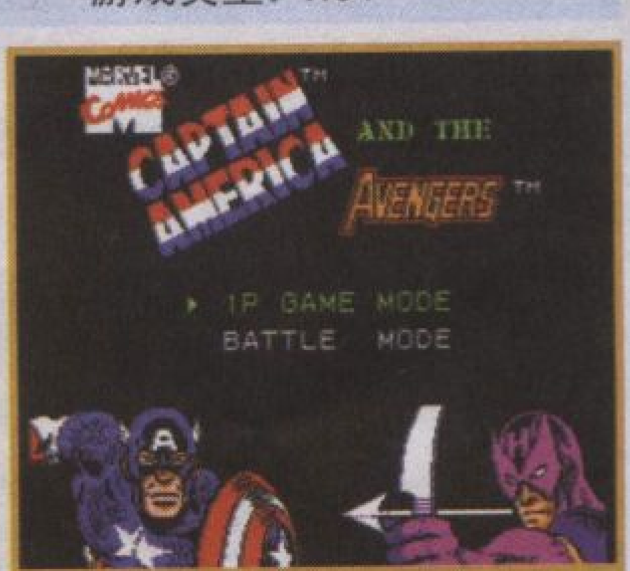
游戏每过一小关，主角的Life和Chip都会根据剩余时间的多少进行一定量回复，因此不到万不得已的情况下，还是不要在路上反复打小兵企图从中得到回复道具的好。Boss战基本都不算难，不需要太强的技巧，即使是最终Boss也有攻击死角让你安然躲避。真正的难点在于各关卡的攀爬部分，特别是从上空坠落的感觉实在是令人郁闷，看着时间一秒秒过去，还得反复在多重机关下跳来跳去（其中某些地面的惯性比较难可能控制），真是非达人不可达也……



上尉密令(Captain America and the Avengers)

推出时间：1991年	厂商：DATA EAST
机种：FC	游戏类型：ACT

以美国动漫人物为主角的游戏，一个是类似闪电侠的"美国队长"，另一个则是类似蝙蝠侠的"复仇者"（由于对美国动漫并不熟悉，不知是否正确，汗……）。"美国队长"的攻击方式比较丰富，除了飞盘攻击外，近身还能用拳攻击，在空中回旋后按方向键下是压杀攻击，快速推两下前则是冲刺攻击，从攻击力的判定来看似乎压杀攻击威力最大。"复仇者"相对于前者攻击方式比较单一，不过他的弓箭除了有距离优势外，还有攻击方位优势。



由于各个城市都被Boss用能力结界封住，所以主角们必须在前进途中找到打开结界的能量光球才能在最后过版。在许多城市里都会在半途遭遇一些敌方的突袭部队和小Boss，只要冷静应对应该都不成问题。但我记忆中比





游戏主角是头上戴有一副防风眼镜的蓝色小飞鼠，咋一看简直就是Sonic嘛！区别就在于这俩小家伙的动作了，Sonic是出了名的能跑能滚，而Sparkster则是疾风般的穿行。它不但能直线前穿，还能借地势四向反弹，果然活力无穷，不过前提是能量槽必须满（能量槽在游戏过程中会自动回复，而且还回复得挺快）。



除了主角造型的类似外，游戏场景和机关也让人惊讶。当然，这里并不是说Konami对SEGA游戏有抄袭之嫌，而是觉得作为第三方游戏厂商的Konami敢于正面与东家的招牌竞争，勇气着实可嘉。也许正是不断凭着这股拼劲，才造就了现在的Konami（在今年上半年，Konami仅仅低于Nintendo一个百分点，位列日本游戏软件销售榜第二）。

活力小子反映了Konami的过去，而活力的Konami在今天是否会给我们展示一个活力小子的未来呢。

狂野之枪(Wild Guns)

推出时间：1994年	厂商：NATSUME
机种：SFC	游戏类型：STG



Natsume，一个浅蓝色的Logo闪过，然后出现FinalMission字样。呵呵，FC上的《最终使命》（即常说的“空中魂斗罗”）让我在脑海中永远记下了Natsume这个名字。从FC的《最终使命》到SFC的“《奇奇怪界》系列”，再到现在GBA上的《徽章机器人》等，这个员工总人数仅仅70出头的小公司，在不知不觉中竟带给了我们那么多的快乐。



西部风情，狂而不暴，野而不妖。扬起风沙，赶着烈马，对酒当歌，纵横驰骋，以夕阳薄暮为伴，以乱石残垣为家。从当年Capcom在FC上的《荒野大镖客》，从“老牛仔”伊斯特伍德的影片中我们都可以深刻体会到这些。西部造就了许多自由不羁的英雄，因而也使我们深深向往。



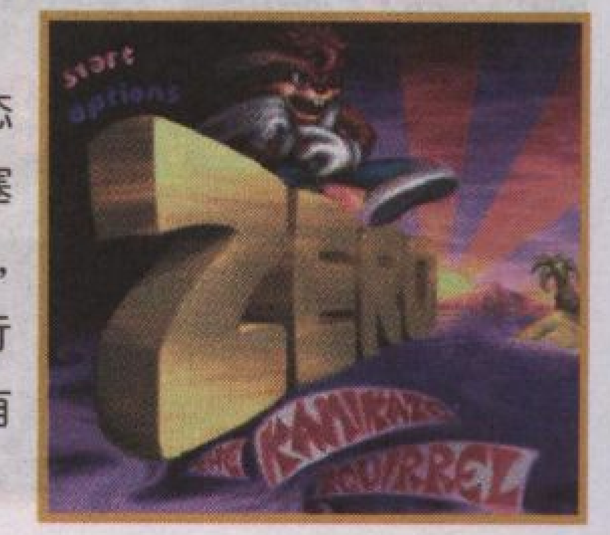
这部《狂野之枪》正是完美体现了西部风情。持有木柄机枪的柯林特拥有牛仔彪悍的体格和坚强的面孔，安妮则将贵族千金的气质和赏金猎人的灵性融为一体，而她所使用的金左轮也与其气质百分相配。游戏是纵深画面的射击类型，敌人会从四面八方展开攻击，对于远距离的敌人当然以拿手的射术消灭（一直按住攻击键），对于近身的敌人就要及时用冷兵器解决（单按一下攻击键）。别看版面上经常枪弹横飞，其实并没有那么危险，因为敌人很多子弹我们都可以直接打掉。二段跳是躲避的最大法宝，一定要善加利用，实在不行还可以使用炸弹清除版面的威胁。

OK，快去找一个好的搭档，共同上演一出西部枪战好戏吧^_^。

神风特攻松鼠 塞罗(Zero the Kamikaze Squirrel)

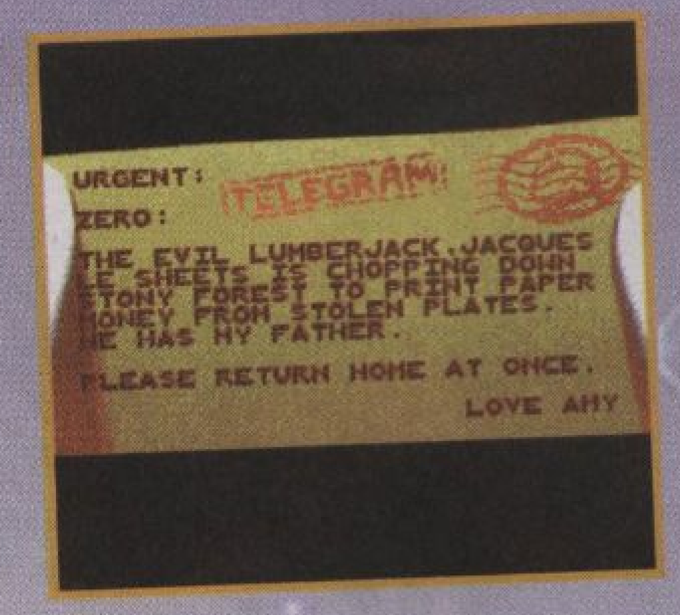
推出时间：1994年	厂商：SUNSOFT
机种：SFC	游戏类型：ACT

二战，太平洋战争，神风特攻队以命博命的攻击，代表的是一种极端的大无畏精神。这里不禁想起了近来《火影忍者》中的小李，不过宁次的那句话还是很有道理：对于抱定与对方同归于尽的决心进行比赛的人，连上天都不会允许他继续求胜的。



撇开这些极端的心态和行为，我们这里的主角塞罗挂有的“神风特攻”之名，仅仅是出于对其雷厉风行的处事态度，以及他所拥有的飞空俯冲的特技吧。

说起来我们的主角动作还真是丰富，二段跳（跳跃中+跳跃键）、俯冲（跳跃中+下方向）；按攻击键为飞镖攻击，下方向+攻击键为双节棍攻击、跳跃中+下方向+攻击键为压杀攻击；用不同力度按LR键是不同程度的翻滚；按住方向键可以稍稍加速。



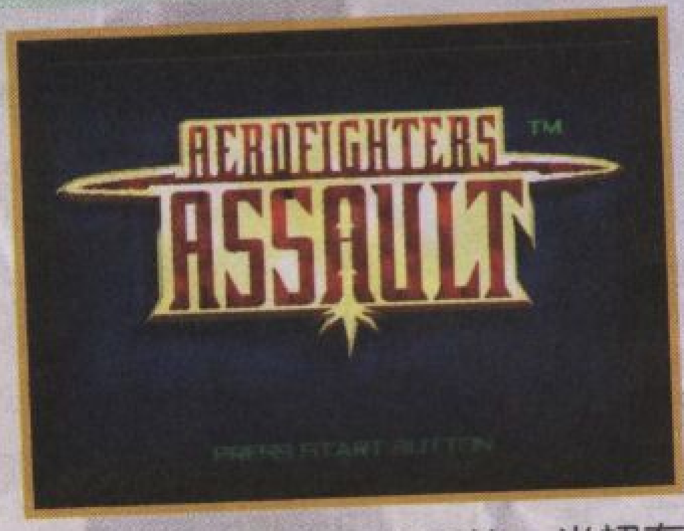


远方的女友拍来特急电报，一个叫雅克的邪恶伐木工人开始大规模砍伐近所的森林，目的是印伪钞，而且还挟持了女友的父亲，闻讯后的塞罗马不停蹄返回。神风战机于浅滩强行着陆后，塞罗便向小岛深处挺进……

四国战机 强袭(Aerofighter's Assault)

推出时间：1997年	厂商：VIDEO SYSTEM
机种：N64	游戏类型：STG

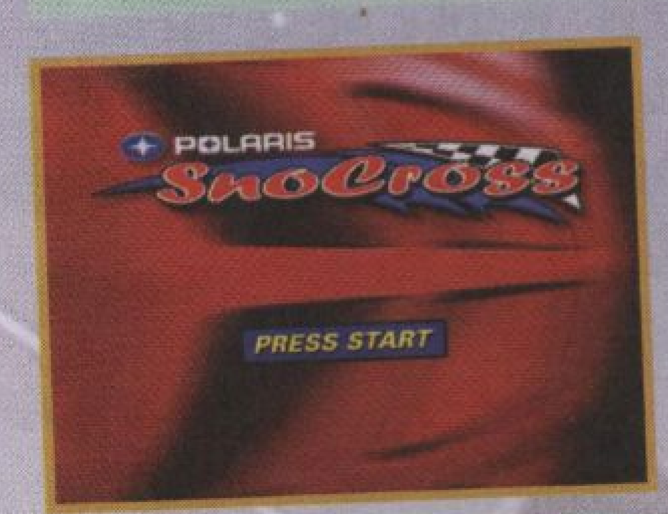
《四国战机》凭借其出众的手感、火爆的战斗画面，加上那批人气极高的现役战斗机，吸引了众多STG迷的目光，曾经在街机上显赫一时。之后不但有续作推出，而且也跨平台移植。当初在SFC上火了一把后，Video System又将目标锁在了N64这台拥有最强机能的“次世代”主机上。





任天堂在“次时代”时期似乎有点刻意在“卖弄多边形”，N64上鲜有出色的2D游戏，目之所及都是良莠不齐的3D游戏，这款《四国战机 强袭》亦是如此。不过好在该游戏的品质还算能不错的，转型为3D模拟射击的《四国战机》虽然不再有原来那种夸张火爆的画面，取而代之的是更强烈的紧迫感和更精确的操作技巧。

这回可供选择的战机少了半数，保留的有：美国的F-14B雄猫，驾驶员为年轻的霍克；A-10A雷电II，驾驶员为女性格兰达；俄罗斯的SU-35超级侧卫，驾驶员为经验丰富的沃克；日本的新型战机FS-X，驾驶员为Hien。



虽然我玩这类模拟飞行游戏比较头晕，但这并不能阻止我将其推荐给大家，特别是那些PS《王牌空战》的Fans，试试看能否体验出一些新东西来呢。

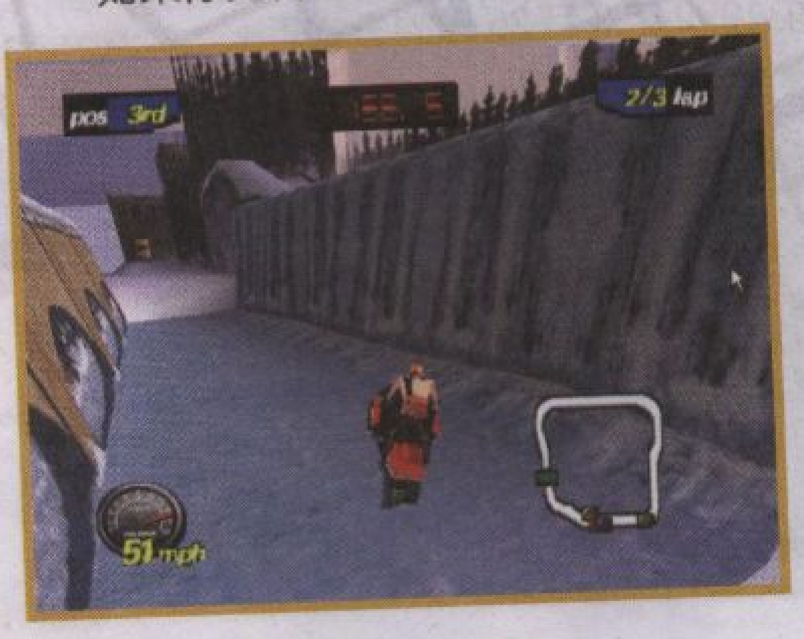
北极星雪地赛(Polaris Snocross)

推出时间：2000年	厂商：VATICAL ENTERTAINMENT
机种：N64	游戏类型：RAC



冬天转眼就将来临，这款游戏为热爱雪地运动、喜欢刺激的朋友提供了很好的室内体验。

操纵很简单，可是说是极容易上手那种。由于CPU的对手不算太弱，因此对抗起来还是有点感觉的。一般很难将对手甩开较远距离，随时都可能有人从后面追上来与你进行“肉搏”战。



在比赛开始前，可以让你自由改装自己滑雪车，几项主要能力为：Top Speed最高时速、Acceleration加速度、Handling灵活性、Stability稳定性。你完全可以把最高时速加满，成为一辆“暴走车”，不过还是推荐顾及综合能力，毕竟比赛过程是漫长的。

如果你觉得练习赛的赛道太少，那就赶紧玩锦标赛模式吧。那里设定有12条赛道（分为白天、黑夜两种环境，其中有两条为隐藏赛道），绝对可以让你过足瘾。





文：Master_Z

1987年NEC推出了新一代游戏机PC-E，并开发了其搭载CD-ROM的周边。为了体现CD-ROM大容量的特点，NEC联合Hudson（哈得森）制作了一款RPG惊世之作——《天外魔境》。



“《天外魔境》系列”乃是PC-E CD上的经典代表作。其故事源自东洋风土研究家P·H·Chada的小说《远东伊甸园》（Fast East of Eden/Ziria），并由广井王子负责改编（广井王子正是凭借本游戏成名）。从整体来说《天外魔境》是外国人眼中的中世纪日本，因此这款游戏的风格与以往正统的纯日式风格也有所不同。这款大量采用真人配音的RPG在当时引起了极大轰动（这个是日本游戏史上第一次由声优为游戏进行配音），因此Hudson方面就理所当然推出了续作《天外魔境2 Majimaru》并在1992年3月26日对外发售。

虽然游戏得到了广泛好评并获得了不错的销售成绩，但是随着PC-E的引退《天外魔境》也黯然消失……之后Hudson在SFC与SS上分别推出过不同的外传故事，同时还与SNK公司合作在MVS机板上制作了以二代为蓝本的FTG游戏，但是正统的“《天外魔境》系列”再也没有出现过。

沧海桑田万物变迁，在时隔十多年后，这个经典系列



游戏终于移植到了PS2和NGC上，3D化以及新动画、新场地，让等待多年的玩家重拾希望。本次重新制作的《天外魔境 II》在过去PC-E版的基础上进行了大规模改良，在PC-E版本中，由于内存容量有限，战斗中是没有背景的，仅有一些简单的色阶变化。而此次的复刻版则将采用3D背景及战斗场景加2D人物的做法，给人焕然一新的感觉。

该作讲述宇宙中的两位神明所创造的一个叫“日邦格”（大和）的世界中，两大相互对立的种族——“火之一族”与来自地底之国的“根之一族”的故事。邪恶的“根之一族”企图利用七棵暗黑兰控制“日邦格”。另一方面，“火之一族”的战国万丸由于母亲被“根之一族”所擒，也因此知道了自己的身份，于是决定连同其余三位“火之一族”族人为拯救“日邦格”消灭“根之一族”而踏上了遥远的征途……

本系列游戏的音乐也是非常值得推荐的。当年为PC-E版的一代担任音乐创作的就是大名鼎鼎的奥斯卡大师坂本龙一老师！这个名字相信对于玩家们都不陌生吧？他的音乐包罗万象，从最为人所知的电影配乐《末代皇帝》、《俘虏》到日本古乐、电子实验创作无所不有。当时可是罕有业界大牌音乐名家来为游戏创作背景配乐。

在一代成功光辉的照耀下，Hudson更是花下血本请来了著名音乐大师久石让和福田博彦老师来与坂本龙一老师合作，为游戏的二代创作背景配乐。

说到这里估计各位都已经知道了，本期本猫为各位准



张盘，它完
游戏中未使
中的部分细



高亢的热血
站斗和序篇
里的主角一
血主题曲。



少有的地道
奏，但总体
人眼中的日
风格，甚至
的同时更显
郎的性格；
但是别人的
之一族”血
微体会一二



扬，甚至略
本有爽朗个
伤，从她的
情……

第二张
丸家乡两
呢？因为这
是和平、安



了PS2和
及新动画、
多年的玩家
重新制作的
过去PC－
了大规模
版本中，由
战斗中是
一些简单
次的复刻
，给人焕
叫"日邦
一"火之
恶的"根
一方面，
所擒，也
"火之一
踏上了遥
当年为
奥斯卡大
陌生吧？
《末代皇
有。当时
乐。
下血本请
龙一老
的各位准



备的OST鉴赏就是《天外魔境II》的CD集—《Tengai Makyo II Manji Maru Original Soundtrack》本张专辑分为两张盘，它完整收录了《天外魔境II》中的全部曲目及一首游戏中未使用的曲子。下面在下就来简单介绍一下本CD中的部分经典配乐！



第一张盘的第三首曲子是本作主人公战国　丸的主题音乐。本曲给人的感觉就是……没有什么特别的和其它RPG主人公的配乐基本上差不多，都是那种激昂、高亢的热血勇者"御用配乐"（笑），本曲是在主角为先锋站斗和序篇　丸登场的时候用的。简单说本曲就是为游戏里的主角—热血浓浓的标准勇者系主人公所量身定作的热血主题曲。



第一张盘的第五首曲子"Kabuki's Theme"也是很不错的，看曲子的名字各位就能知道它是游戏中一个搞笑人物风云团十郎的背景配乐，本曲可是这一游戏中少有的地道日本风格音乐。虽然本曲中有西洋电子乐器协奏，但总体给人的感觉是喧哗、招摇（这个就是当年西方人眼中的日本文化），所以它并没有偏离日本风味的标准风格，甚至略微有点歌舞伎的味道。本曲在表现日本风格的同时更显现出了轻松、活泼（或者说是搞笑）风云团十郎的性格：爱气派、爱女人，自称"日本第一的豪气男孩"。但是别人的眼中的他怎么看都像歌舞伎，而不是继承"火之一族"血统的英雄，这点从曲子的风格中各位也都能略微体会一二吧！



第一张盘的第六首曲子是勇者队伍中唯一女性人物娟的主题配乐，本曲旋律优美、给人一种安详的宁静。曲中还配有竖琴烘托气氛，这使得曲调变得更委婉悠扬，甚至略有些伤感。本曲非常符合小绢的人物性格，原本有爽朗个性的绢由于双亲的死使得自己陷入了无尽的悲伤，从她的双眼中，我们可以明显看到那流露出的悲伤感情……

第二张盘的第一和第二首曲子分别是故事开始的时候　丸家乡两个村子的配乐。这两首曲子为什么要一起介绍呢？因为这两首曲子要表现给各位的信息只有一个，那就是和平、安静且有活力。如果各位仔细听的话就能感觉到



曲中那带给人的一种自然平和的温馨与安宁，哦？各位是不是觉得第一首曲子"A Peaceful Village"的曲风在哪里听过，觉得有点似曾相识呢？嘿嘿嘿，就是上期给大家送的《YS》OST里面和平的渔村嘛！估计有人会问，为什么一个日本风格这么浓厚的村子里要配上类似正统西方RPG的配乐呢？这简单，各位可别忘了《天外魔境》是"西方人眼中的日本"这条重要因素。如果各位觉得这首配乐太西洋化，那么第二首"Vigorous Castle Town"还是稍微有那么一点东洋风格吧！本曲起码在那种稍快的活泼搞笑曲风中能略微找到点东洋的感觉。（笑）

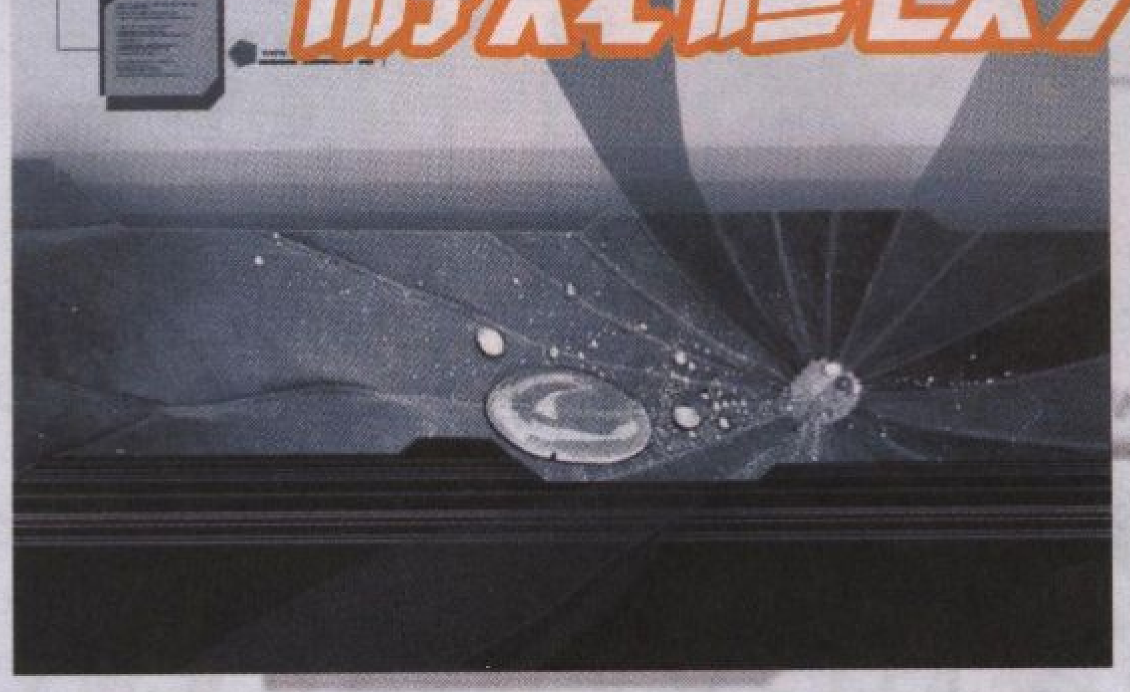


好了就说到这里了，剩下的留给各位去慢慢体会吧！前面说过的当年因PC-E主机的衰落而发售终止的《天外魔境III》终于在众多玩家们的热情期待中复活！回想十余年前，"《天外魔境》系列"与"《勇者斗恶龙》系列"并称为RPG游戏的开山鼻祖，两个系列作品也同时占据了"日本四大天皇系列RPG游戏"中的两个席位。1992年《天外魔境II》的发售迎来了该系列最为辉煌的时期，那个时候，即使是《最终幻想》和《勇者斗恶龙》都难掩其锋芒……6年后的今天，2003年的秋季，《天外魔境》终于又回来了！

最后说一件事，在本次二代的奖励模式中各位可以找到《天外魔境III 泪珠》的预告影像，里面配有加藤和彦所制作的音乐，以及在"觉醒季"中播放的影像画面。那么让我们在《天外魔境II》的回顾中期待《天外魔境III》的降临吧！



游戏修改完全手册（一）



图／文：Pluto_Shia

编者：在上期杂志中，我们刊登了何仲旸朋友的一篇关于游戏修改的文章，引起了不少玩家的兴趣，因此从本期起我们特约了著名的“修改之神”Pluto_Shi为大家奉献关于游戏修改的更系统、专业的文章。这一系列文章共分为八个章节，我们将在今后的杂志里连载刊登，希望大家能从其中掌握游戏修改的技巧、精髓，能在今后的游戏中得心应手、无往不利 。

研究中心

第一章：前言
第二章：游戏修改基础
第三章：内存扫描修改
第四章：内存编辑修改
第五章：记录修改
第六章：PS 金手指转换
第七章：游戏ROM 修改
第八章：汇编基础

第一章：前言

一直以来，在游戏玩家中对于游戏修改一直有着两种截然不同的观点。一方对此不屑一顾，认为：游戏修改后还有什么乐趣啊，根本就是破坏“游戏性”，真正有本事的人是不修改游戏的，打死我也不修改游戏！所以这一派被称为“博派”；而另一方则这样认为：游戏制作者为了单纯提高游戏时间，其设定的参数中往往存在不太合理的，有时简直就是变态＋无聊！毕竟是我玩游戏，而不是游戏玩我。再说修改游戏成功后的成就感并不亚于游戏本身的乐趣，还可以在修改过程中提高电脑知识，所以打死我也要修改游戏！这一派自然就被称为“狂派”。



假如你不修改，通过自己努力打穿一个个游戏，当然是值得高兴的事。但是，为此你花费了无数的时间和心血，而且这个游戏你可能只玩这么一遍而已。而通过修改游戏，你就可以发现游戏中很多在玩的时候根本没有发现、没有得到的东西，甚至是正常游戏中根本不可能得到的东西，这样的乐趣绝对不是玩一次就能体会的，自然增加了游戏的可玩性。而且现在的游戏有很多都是剧情漫长、操作复杂的，这对一些初玩游戏的玩家确实造成了很大的困难。通过修改游戏，他们可以轻松地掌握游戏，能够更深入地了解游戏。

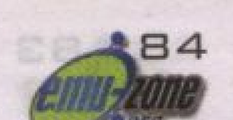


至少，修改游戏可以绕开一些游戏制作者自认为耐玩，而又确实无聊的东西，比如RPG的踩地雷和练级。玩RPG最可怕的就是在没有记录点的迷宫中行走，地图上看似空无一人，实际上暗藏着千魔百怪，冷不防画面一黑，一大堆金钱／经验值<10的妖怪来和你捣乱，打也打不完……路线本来就够难记的了，这样一来更搞不清东南西北。这叫有“游戏性”？根本就是拿玩家开涮嘛！而进行修改最起码可以节省大量的宝贵时间，更能让玩家玩起来随心所欲！究竟如何判定“游戏性”的高低呢？只要让玩家觉得好玩，就是“游戏性”高！



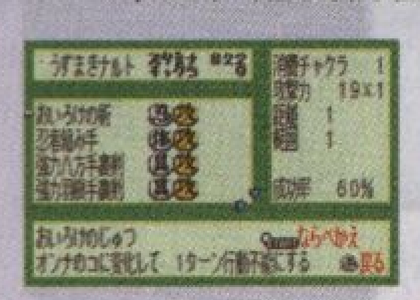


游戏是用来玩的，不是用来“自虐”的，现在的游戏越做越难、越做越大，故事长得像《大不列颠百科全书》、内容曲折得



像《福尔摩斯探案集》、迷题出得像三角函数和费马大定理、迷宫之复杂可以让你觉得你的指纹也不过如此、外加无数的BT隐藏模式和满篇给外国语学院研究生准备的鸟语……你还想当“博派”吗?

毕竟，是我们在玩游戏，而不是游戏在玩我们。



要想在游戏修改中做到百战百胜，是需要相当丰富电脑知识的。有很多电脑高手就是从修改游戏中，逐步对电脑产生浓厚的兴趣，才迅速成长起来的。不要再羡慕别人，别人能够做到的，你也能够做到！相信你们看过本文之后，会对游戏有了一个全新的认识！

游戏修改有狭义和广义之分。狭义的修改多指修改某些数据以达到加快游戏通关等目的，比如在RPG中把金钱改成N个9，爽吧？广义的修改则包括：研究游戏的数据存储方式，程序设计及结构，从而修改游戏的程序或制作附加补丁，或者改出一些好玩的东西，从而增加游戏的乐趣。当然，达到这个程度是十分发烧的，要知道摩天大楼也是从一砖一瓦开始的，在大家未达到发烧级的地步之前，还是先从改钱开始吧！

游戏修改并不像大多数新手想象中那么复杂，实际上就是使用各种修改工具，汇编等辅助方法更改游戏数据，以达到加快游戏进程的目的。



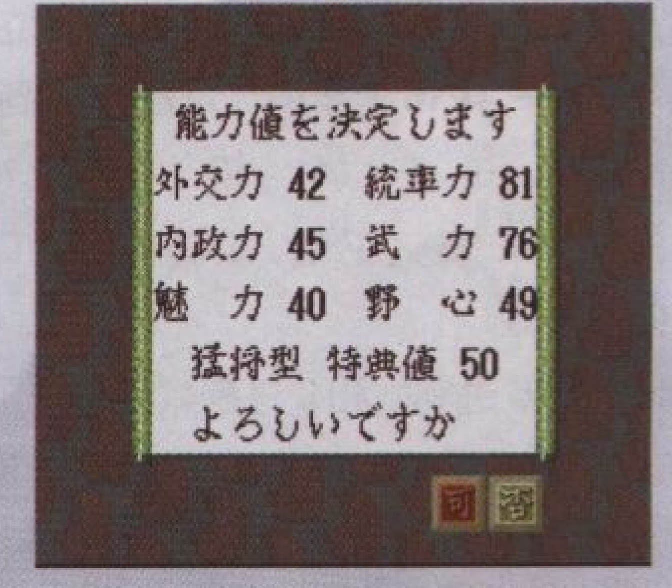
在游戏中的所有要素都是由数据组成的，金钱、HP、MP、经验值、道具……这一切都是由数据代码组成，只要你找到这部分代码并进行正确的修改就行了。我们进入一个游戏，电脑会首先把重要的数据读入内存，在游戏中记录时，电脑自动将相关数据按一定排列顺序存入磁盘，以便下次再玩游戏时能够继续从这里开始，因此在这个记录文件里集中存放了相关的重要数据。游戏修改正是抓住这两个关键环节进行，主要有三种方法，一种是在游戏数据调入内存后，通过FPE、GameMaster等工具查找到关键数据地址来更改游戏数据，即动态游戏修改；另一种是使用UltraEdit32、WinHEX等文件编辑工具来修改游戏记录文件，即静态游戏修改；最后一种是用编程、汇编等方式来修改游戏数据文件中的原始数据，或直接修改游戏程序本身！当然，这是顶级高手的专利。

一般来说，游戏修改等级有三个层次：

初级：掌握动态修改，熟练使用游戏修改器搜索数据，掌握许多搜索技巧，比如模糊搜索、低阶搜索，了解进制转换知识等相关理论，有一定的修改经验。处在这个层次的玩家最多。

中级：熟练掌握初级内容，可以修改一些数据存储方式特殊的游戏，掌握静态修改，可以制作出超级存档，还可以通过修改工具制作出游戏修改器，对游戏数据存储方式有很深的了解，修改经验丰富。

高级：熟练掌握中级内容，还可以自己编程制作游戏修改器，可以对游戏程序本身进行修改，对汇编有极高的造诣。



这里只是一个简单的定义，并不适用于任何人，提高自己的修改能力才是最重要的。提高修改能力最简单的方法就是亲自拿游戏来开刀，在修改中去总结经验。其实游戏修改并不深奥，比起破解要简单得多。不过，改游戏也要付出代价的，最起码你要有以下方面的准备：

死机：修改方法不对或者修改数值错误都会引起游戏错误，然后就是黑屏，甚至直接退出游戏或蓝屏。另外，平凡的切换也可能导致死机。

耐心：修改不是心想事成的，需要反复尝试，有时也许会走投无路，这时需要的是耐心，清理一下思路，也许下次就能找到了。

细心：观察游戏中的数值特点以及分类方法，不要小看这些东西，会对你有很大帮助的，还有分析存档时也要这样。

经验：或者说是直觉，这个是需要积累的，多修改游戏自然就能形成的。

运气：这个没什么可解释的，有过经历的人自然能明白。

纸和笔：适当的记录是必要的，脑子不可能记住所有的东西，况且那么多的数字不晕才怪。

第二章：游戏修改基础

进制转换基础

10进制

在日常生活中，人们最习惯用的就是逢10进1的10进制。一般来说，在游戏中看到的数据都是10进制的，如金钱1000000，等级99等等。

10进制数一般在后面加“D”表示或不加，比如100（100D）就是以10进制表示的100。



2 进制

简单说来，2 进制数就是一种只有 0 和 1 两个数码，每满 2 则进一位的计数进位法。也就是 0 对应 0，1 对应 1，2 因为进位则应该是 10（读作一零），3 对应 11、4 对应 100、5 对应 101……以此类推。电脑内部的一切数据处理都是以 2 进制方式传送的。

2 进制数一般在后面加“B”表示，比如 100B 就是指以 2 进制表示的 4。

16 进制

16 进制就是每满 16 就进一位的计数进位法。16 进制有 0～F 共 16 个字符，为表示 10 到 15 的数字采用了 A、B、C、D、E、F 六个字符，它们和 10 进制的对应关系是：A 对应 10，B 对应 11，C 对应 12，D 对应 13，E 对应 14，F 对应 15。

16 进制数和 2 进制数间有一个简单的对应关系，那就是：四位 2 进制数相当于一位 16 进制数。比如，一个四位的 2 进制数 1111 就相当于 16 进制的 F，1001 就相当于 9。

16 进制数一般在后面加“H”表示，比如 100H 就是指以 16 进制表示的 256。



在要寻找并修改数值时，可以使用 Windows 提供的计算器来进行 2 进制、10 进制和 16 进制之间的换算。有个问题是需要特别注意的。在电脑中数据的存储方式是低位在前、高位在后。例：10 进制数 9999 用计算器转换为 16 进制的数为 270F，但在内存中这个数是 0F27。还有，如果 16 进制结果的长度不是 2 的倍数，前面要补 0。比如 500 转换后是 1F4，补 0 后就是 01F4，在内存中这个数就是 F401。

数据存储类型

游戏中数据存储类型有三种，这三种分别是：字节（Byte）、字（Word）和双字（Double Word），一个字的长度相当于两个字节，一个双字的长度相当于两个字（四个字节）。还有一种名称是：8 位、16 位和 32 位。字节即 8 位二进制存储方式，能存储 0～255 的数字；字即 16 位二进制存储方式，能存储 0～65535 的数字；双字即 32 位二进制存储方式，能存储 0～4294967295 的数字。

如果还是不明白，打开 Windows 的计算器，选择查看－科学型，然后点二进制，连续输入 8 个 1，再点十进制，明白了吧？

在游戏中各种参数的最大值是不同的，有些可能 255 以下甚至 100 以下就够了，比如大多数 RPG 里，角色的等级最高 99，不超过字节最大 255 的限制；而有些却需要大于 255 甚至大于 65535，最简单例子就是角色的最大能力值可能是 999 或 9999，这就需要用到字，而金钱可能达到数百万甚至数千万，那就只有双字了。所以，在游戏中各种不同数据的类型是不一样的。



在电脑中数据以字节为基本的存储单位，每个字节被赋予一个编号，以确定各自的位置，这个编号我们就称为地址。

在需要用到字或双字时，电脑用连续的两个字节来组成一个字，连续的两个字组成一个双字。而一个字或双字的地址就是它们的低位字节的地址。

在我们常用的 Windows 操作系统中，地址是用一个 32 位的 2 进制数表示的。而在平时我们用到内存地址时，通常用一个 8 位的 16 进制数来表示。

原码

在修改游戏过程中，大家可能会有一个问题，一个字节数据可表示的范围是 0～255，那么负数又怎么表示呢？电脑中是这样规定的：用一个 2 进制数的最高一位表示正负，0 为正，1 为负。例：0111，1111 转换为 10 进制为 127；1111，1111 为－127，由此我们知一个字节的范围为－127～＋127，其他字节的以此类推。

反码

上面讲的都是原码表示法，但是在电脑中的数据一般都是以补码存放的，提到补码，就不得不提反码了。电脑中是这样规定反码的：如果是正数，则按原码形式不变，如 127 仍为 0111，1111；而如果为负数则第一位为 1，其他各位按位取反（即 0 变为 1，1 变为 0），如原码－127（1111，1111），表示为 1000，0000。

补码

补码同上，如果是正数，则按原码形式不变，如 127 仍为 0111，1111；如果为负数则除第一位为 1 外，其他各位取反加 1，如－127，先取反为 1000，0000，然后加 1，为 1000，0001。但 1000，0000 比较特殊，用它来表示－128，由此我们知补码可表示的范围是－128～＋127。

下期预告：第三章：内存扫描修改；第四章：内存编辑修改，以用 Game Master 修改《恶魔城 月下夜想曲》和《FF7》为例，带您一步步走进游戏修改的世界！







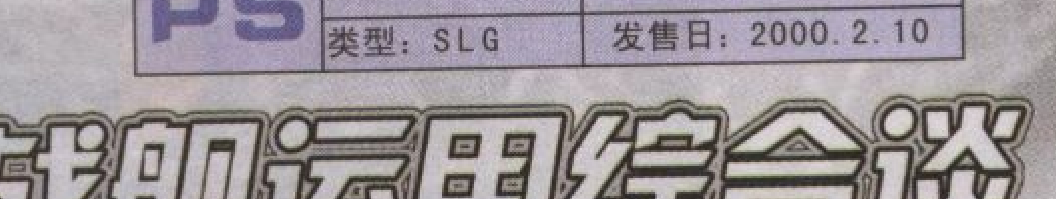
责任编辑：taka　email：taka@gamelive.net　图/文：圣撰组工作室/John

吉伦的野望～吉恩的系谱

PS	厂商：BANDAI	游戏人数：1人
	类型：SLG	发售日：2000.2.10







战舰运用综合谈

小圣在上期的文章中谈到了此游戏的MS和MA，这次我们就来谈谈战舰和运输机。



在《吉伦的野望》中占主导地位的兵器自然是MS和MA，可是战舰、运输机等作为后勤支援的装备也是必不可少的。联邦军初期的“大舰巨炮”思想输给了吉恩的空母（航母）战略，而后期又凭借陆地上的高速机动运输拖垮了吉恩的地面部队，从而赢得了宝贵的时间并最终获得了战争胜利。

在宇宙舰只的使用思想上，联邦和吉恩有着本质的区别，这有点象太平洋战争初期的美国和日本。联邦在初期的所有战舰都没有搭载能力，宇宙中的运输工作完全交给宇宙输送艇。其实这也并不奇怪，联邦的宇宙战斗兵器全是适合宇宙作战的战斗机，并且都集结在Lunar II周围，对战舰的依赖程度并不高。虽然在后期亡羊补牢，开发了MS并研制出飞马级这样的优秀母舰，但是其骨子里的传统观念依然使他们开发了伯明翰级究极战列舰。反观吉恩，为了配合以MS为主攻力量的远距离打击战术，所有的战舰都能收纳舰载机，超弩级战舰格瓦金级无论对舰火力还是搭载能力都是同期舰船的中的佼佼者。战争末期更是制造完成了变态的专用空母多洛斯级，搭载机数达到了空前的15架（其实在原作中，这个数字是182架）。



吉恩作为一个宇宙国家，在宇宙用作战兵器的开发实力上自然是联邦所不能及的；反之也一样，地球就是联邦的天下了。战后的历史学家将联邦的胜利归功于三种兵器：战功显赫的高达，烧掉所罗门要塞的Solar System，以及承担了地面上全部运输任务的美狄亚运输机。相比之下，吉恩的胖天使运输机开发较晚，伽乌级空母运输能力差，潜水舰更是偷取联邦技术的产物，应用的时效性比联邦差了很多。尤其是初期，非陆战专用的扎古在山区追击美狄亚根本就是不可能的任务。可以说，在战舰和运输机的开发水平上，联邦和吉恩半斤对八两，如何发挥各自的优势便成了重要课题。







分类篇



首先，我们来看一下游戏中战舰和运输机的基本分类。

宇宙战舰：代表舰型有联邦军的萨拉米斯级、麦哲伦级巡洋舰，吉恩军的姆赛级轻巡洋舰、格瓦金级战舰等。这类舰只只能在宇宙中使用，亦或从地面基地打上宇宙，都有制压据点能力和较强的单舰作战能力。吉恩的多洛斯级应该算个特例，这是唯一不能打上的宇宙舰只。

宇宙输送舰：联邦军的科隆布斯系列和吉恩的帕普瓦级，不能压制据点，火力很弱甚至没有，纯粹用作运输、补给，还有地面部队的打上。

强袭登陆舰：以联邦的飞马级、吉恩的桑吉瓦尔级为代表的万能母舰，可以运输MS/MA自由往返于地球和宇宙，虽然在地面上的行动力有所减弱，但是战舰级的火力和高度的通用性依然使其成为舰队的中坚力量。

运输机：代表机型自然是联邦的美狄亚和吉恩的胖天使，火力较弱，没有据点压制能力，完全在地球上为MS快速机动提供支援和补给。比较特殊的是吉恩的伽乌级攻击空母，这种结合了运输机和战舰特点、形似母鸡的巨型飞行器有较强的对空、对地攻击能力，但是不能补给。且伽乌级3机的MS搭载量太少，感觉无论如何都应该比美狄亚多的。

巨型战车：联邦的大托盘，吉恩的加洛普、达洛德。具有强大的远程地面炮火和厚重的装甲，但是陆地移动受到很大限制，在机动能力上完全不及各种运输机，宜作为守军的中坚而不是进攻的先锋。

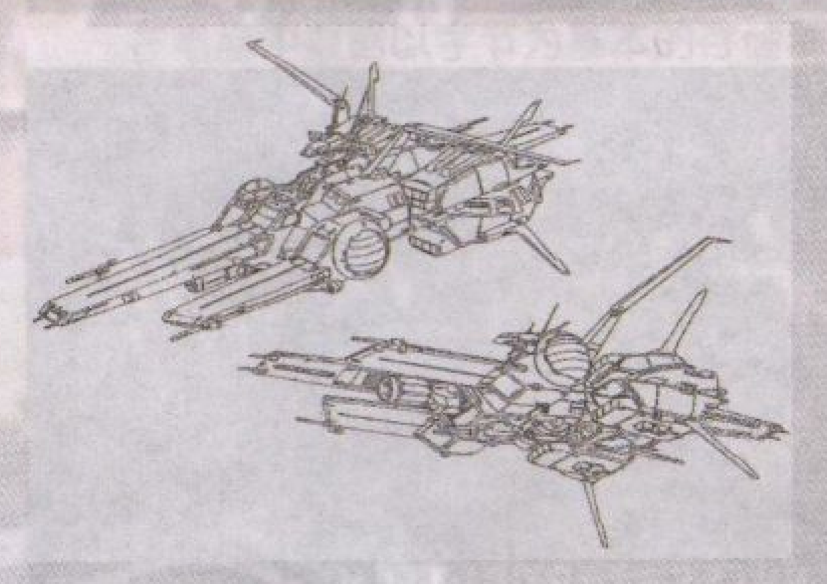
潜水舰：其实联邦和吉恩的潜艇是完全一样的，U型潜水舰和M型潜水舰分别对应吉恩军尤康级和疯狂钓客级潜舰。作为海洋里唯一可以依靠的母舰，潜水舰是双方都不可缺少的重要战力。

	宇宙	空中	陆地	空中	制压据点	火力	打上	突入	散布	搭载	补给
宇宙战舰	○	×	×	×	○	强	△	×	○	△	×
宇宙输送舰	○	×	×	×	×	弱	○	×	△	○	○
强袭登陆舰	○	○	×	×	○	强	○	○	○	○	×
运输机	×	○	×	×	×	弱	×	×	○	○	△
巨型战车	×	×	○	×	○	强	×	×	○	○	×
潜水舰	×	×	×	○	○	强	×	×	○	○	×
HLV	○	×	×	×	×	无	○	○	×	○	×

HLV：一次性打上/突入工具，不能制压据点也没有任何作战能力，甚至在陆地都不能移动，不过造价低廉、生产周期短的优点依然使它在战术运用中占有一席之地。

此外，吉恩军姆赛级巡洋舰可分离的舰首也能运载1机往返于宇宙和地球之间，且具有飞机般的机动能力和火力，只是运载能力太差且无法单独制造，不能大规模应用。

搭载篇



MS可以搭载进母舰进行修理和补给，这是基本的常识，但不是所有的机动兵器都可以搭载于母舰的。虽然在机动兵器的能力画面中没有标明，但是机动兵器的体积和母舰的容积参数是存在的。这里把体积/容积分成5个级别，按大小排列是S＜M＜L＜LL＜XL。



几乎所有的MS和小型飞机、战车都是S级别的大小，可以搭载于任何母舰（包括HLV、运输机等等），只有一个特例就是精神力高达的MS/MA形态。精神力高达是XL级别的，不可搭载于任何母舰中。下面主要把MA的体积列出来以供参考。

兵器	体积
ボール/先行量产型ボール	S
ガンダム试作3号机・デンドロビウム	XL
アッザム	L
ザクレロ	S
ビグロ	S
ヴァル・ヴァロ	LL
グラブロ	S
ビグ・ザム/ビグ・ザム（ザビ家仕样）	LL
ブラウ・ブロ	L
エルメス	L
アプサラス	XL
アプサラスII	XL
アプサラスIII	LL
ライノサラス	LL
ノイエ・ジール	M
ノイエ・ジールII	M



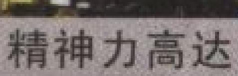


游戏中有搭载能力的舰只容积和搭载数

兵器名	容积	搭载数
コロンブス/コロンブス改	S	5
ピックトレー	S	8
ギャロップ	S	3
ダブデ	S	8
ガウ	S	3
ミデア/ミデア改	S	3
ファットアンクル	S	3
コムサイ/コムサイII/コムサイ最终型	S	1
サラミス后期生产型	S	3
マゼラン后期生产型	S	4
ペガサス/ホワイトベース/アルビオン	S	6
グレイファントム	S	9
パプワ	S	3
ムサイ/ムサイ后期型/ファメル	S	3
ムサイ最终型	S	4
ザンジバル/ザンジバル改	L	6
チベ	S	4
ティベ	S	4
グワジン	M	8
グワンザン	M	9
ドロス	LL	15
U型潜水舰/ユーコン	S	5
M型潜水舰/マッドアングラー	LL	8
HLV	S	3

对于联邦系势力来说，机动兵器的体积和母舰的搭载空间并不重要。因为联邦的兵器，要不就是塞不进母舰的庞然大物，要不就是随便什么都能搭载的小型机，母舰也大都是S容积，几乎不用考虑这方面的问题。吉恩系就不一样了，MA是吉恩军宇宙部队的重要组成部分，在战斗中活用大型母舰去接应MA能够大大提高MA的生存率和打击范围，这对吉恩军是很重要的。

说几句题外话。MA的体积应该分级，毕竟10米出头的铁球和60米高的大扎姆不能相提并论，但是MS的体积分级是否也应该详细化呢？完美吉恩号的高度几近普通MS的两倍，THE · O、扎美尔等的高度也在27米左右，和一年战争时期MS平均18米的高度比起来还是大出不少的，统一给一个S级的体积似乎并不合适。即使是已经设定了特殊体积的兵器，体积的设置也不能完全令人信服：GP03D全长140米，这种怪物级的MA自然没有任何战舰可以收容，而作为与GP03D同等体积的机动兵器，MRX-009精神力高达只有40米高，虽然有着与GP03D同级别的重量（214吨），但也还是远远落后于大扎姆（60米，1021吨）、布劳 · 布罗（60米，1735吨）等巨型MA，况且这两个家伙还是不规则外型（笑）。大扎姆的体积设定是LL，布劳 · 布罗更是只有L的大小！相比之下精神力高达简直是受到歧视……

精神力高达



GP03D

还有吉恩军阿普撒拉斯的三种型号，无论长宽高都超过前身的阿普撒拉斯III体积设定居然比I、II都要小，而且I和II都是XL……完全无语了……阿普撒拉斯II和阿普撒拉斯III，靠中间的扎古头及大型MEGA粒子炮的大小就能比较出两者的实际体积，而在游戏中……



阿普撒拉斯II

阿普撒拉斯III

运用篇

地球

在第一部中双方能大量运用的运输设备只有小型运输机了。联邦方面，美狄亚是唯一能运用的运输机，《第08MS小队》中登场的GunPerry本作中没有出现，飞马级母舰能造个一两艘就很不错了，根本不能指望派上多大的用场。吉恩方面，虽然胖天使的性能和美狄亚差不多，但是要基础技术Lv3才能制造，和美狄亚不能比，要是等到胖天使大批量投产，联邦的MS部队也快出来了……没办法的事情，伽乌级攻击空母不便量产装载能力也不强，桑吉瓦尔级更不是省油的灯，倒是科姆赛还能在初期顶点用。到了第二部，双方MS火力渐强，耐久一二百点的运输机很容易战损，无论如何也要开始换登陆舰用了，反正资源是可以回收再利用的……虽然水中MS同样可以搭载于空中的母舰或者运输机，不过潜水舰凭借其制压能力和高超的移动力足以在海军中占有一席之地。



宇宙

吉恩有MA，联邦则有大规模的巡洋舰队。在初期这也是不得已，ピンソン计划实施后就要慢慢换成萨拉米斯



K 和麦哲伦K型使用；吉恩方面原本的基础就不错，适当添置较大的战舰就可以度过第一部。在第二部里，联邦方面有各种飞马级的新锐战舰和麦哲伦级作为中坚，而吉恩有格旺桑级和多洛斯级，虽然性能很强但通用性比联邦方面还是稍逊一筹，等到吉恩方面对地球上的联邦势力发动最后攻势的时候，这些战舰的最大用处或许就是被废弃为地面部队的生产资源……如果有可能的话，还是弄到图纸量产联邦飞马级的好，尤其是灰色幽灵，实在是上好的通用战舰。

战术篇

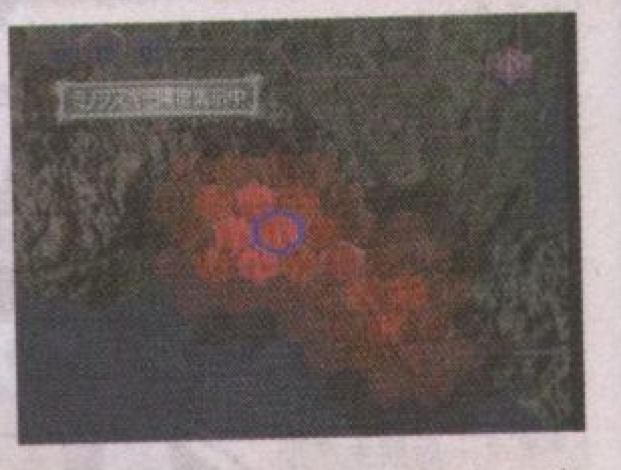
母舰的作用就是快速运输机动兵器，如何更有效率地运输便是最大的课题，尤其是在地球上。大部分MS不能在复杂的地形（山地、林地等）快速前进，必须借助运输机移动，但是运输机最大的弱点就是耐久度低下。在防守战中，守军一定是会呆在原地，等敌方进入攻击范围后才倾巢出动，一旦我军运输机陷入对方MS的围攻，极有可能发生机毁人亡的惨剧。CPU的对策是在很远的地方就放下搭载的所有机体，可是这样在提高部队的生存率的同时却大大影响了进攻的效率。我推荐的办法是：化攻为守，步步为营。



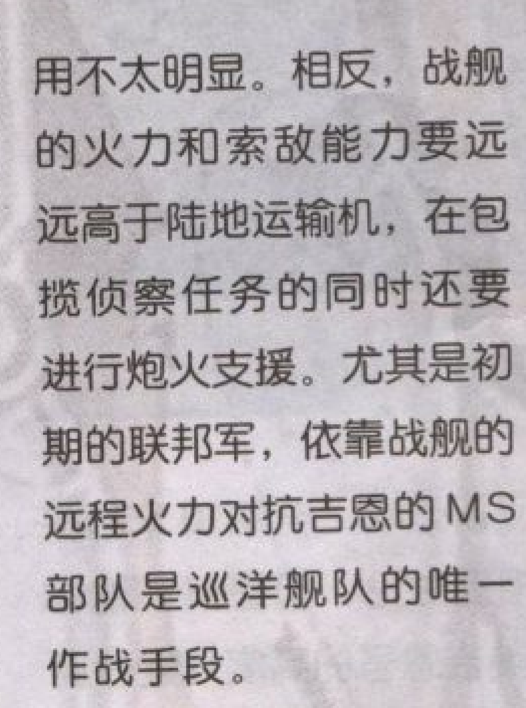
第一步：抢占距离我军入口最近的据点，这是一定可以做到的。如果一张地图不能让攻方先于守军占据离自己最近的据点，这必然是对守军极为有利的失败地图。

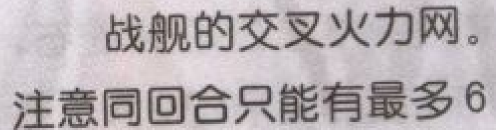
第二步：沿着补给线向守军驻扎的据点集团推进，每架运输机落脚后就散布米诺夫斯基粒子将我军层层覆盖。因为有补给线支持，所以大可不必在意散布所消耗的那点物资。在一些紧凑的地图上一定要注意保护自军的补给线，一旦给敌人断了后路就麻烦了，即使你能保证占据两个互相连通的据点。按理说距离敌军距离远的时候可以不用散布，但是为了防止敌方高机动部队的偷袭，还是谨慎为妙，毕竟从地图上不能清楚地看到敌人的全部兵种。





第三步：当推进到守军的出击范围内，守军就会扑上来了。不要一下靠得太近，留个四五格的距离，敌人冲上来也不能完全包围运输机，只有一两个单位的MS能摸到。由于米诺夫斯基粒子浓度极高，你的运输机必然是安全的……

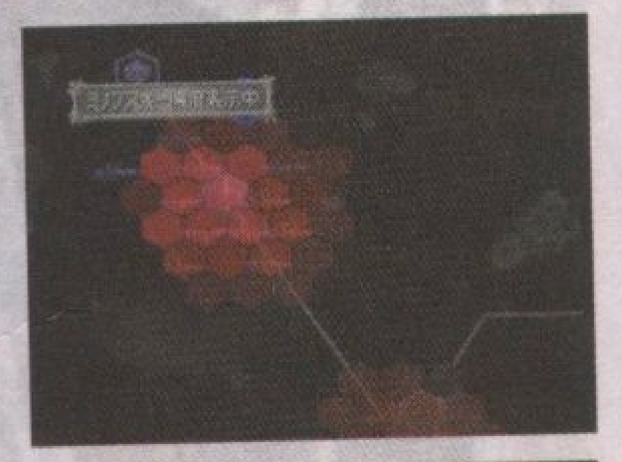






最后，卸下MS开始总攻吧。不过运输机也不能闲着，要留在四周周旋，多为我方部队散布米氏粒子，降低敌军的命中率，同时尽可能的完成侦察任务，让MS部队节省下物资全力进攻。如此，大势已定。

宇宙也是一样，不过MS的宇宙移动力大多和战舰同级，母舰的运输作用不太明显。相反，战舰的火力和索敌能力要远远高于陆地运输机，在包揽侦察任务的同时还要进行炮火支援。尤其是初期的联邦军，依靠战舰的远程火力对抗吉恩的MS部队是巡洋舰队的唯一作战手段。





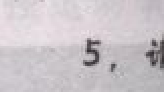


战舰的交叉火力网。注意同回合只能有最多6个单位围攻敌军的一个单位。

感谢太阳黑子工作室圣菲德兄提供的帮助。











关于SVC模拟的FAQ



1，为什么我把压缩包解压了，运行找不到名字啊？

A：请运行解压出来的146loader，双击游戏名字即可。

2，我想用Nebula来模拟，该怎么做？

A：首先，要想模拟必须要2.23以前的版本（也就是没对MVS系统锁定时候的版本）或者需要Nebula loader才可以！

3，网上最近老出各种补丁，我怎么才可以使啊？

A：下载后将其解压出来，将文件名字更名成与SVCPLUS.ZIP文件中相同的，然后进行替换。如：SVCPLUS-M1.ROM就要改成SVC-M1.ROM。提示：最好在替换前备份原Rom！

4，我已经成功替换了M1.ROM，但是用Nebula扫不到啊？或者是红色的？

A：请手动将ROMDATA中的svcplus.dat用记事本打开，然后将新的M1的CRC替换掉原来的。

5，请教一下用Nebula2.23c玩SVC Plus老是非法操作？



A：看是不是你的Cheat问题，因为有的Cheat是Kawaks，如果直接拷过来也会出现这种错误。

6，请问SVC在WinXP下运行，哪个模拟器效果最好？

A：如果机器够强劲，我推荐还是用Nebula，因为特效很多，而且还可以调出街机那种柱面效果。

7，请问我用键盘或者其他输入来玩SVC为什么有的必杀发不出啊？声音也没有，到底怎么回事啊？

A：因为此Rom并非完美的，有很多出招都需要修复，但是出招修复以后就会当机的说，而声音修复了就没问题。

8，我下载了最新的SVC的透明表，想让效果更酷点，可是我应该放在那里呢？

A：请把下载的最新透明表放到：Kawaks放到Blend当中；Nebula就放到Config当中，之后在菜单栏中开启即可。

9，我的机子买的比较早，所以配置稍微差点，用Kawaks和Nebula比较慢，用NeoRageX可以完美模拟吗？

A：虽然现在已经可以运行了，但是一到对话就会当机~所以要想玩的话还是使其他的吧~



10，我下载的是什么文字的版本啊？我想要日文版或者英文版都可以！

A：请在模拟器中调，具体如图。

11，我用震动手柄玩，我想开启震动，下载了震动文件后却不知道放到那里？

A：请将下载的文件解压后放到Nebula中的Config文件夹内，如果已经开启震动功能，请直接进入游戏。在演示画面时，手柄会震动以示正常。

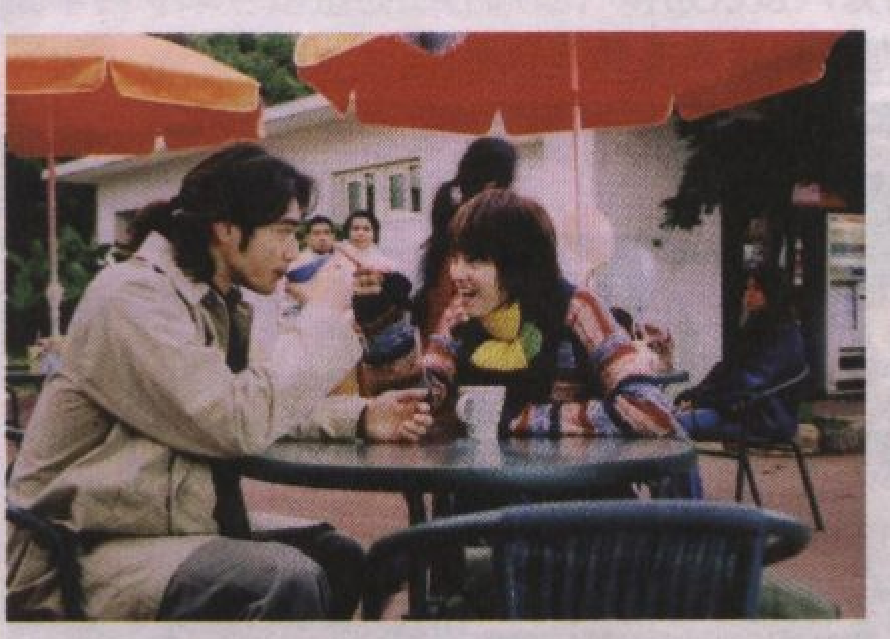
—Lone2—

☆本月比较痛苦的事：无法在第一时间看到《Matrix 3》。因为MM说她不喜欢这种片子，一定要陪她去看她最爱的金城武的《向左走　向右走》。坦白说，个人还是满欣赏金城武的，特别是《不夜城》一片，比起现在港台的那些垃圾来说，绝对不是同一档次。BTW：秋生哥，太崇拜你了，呵呵！

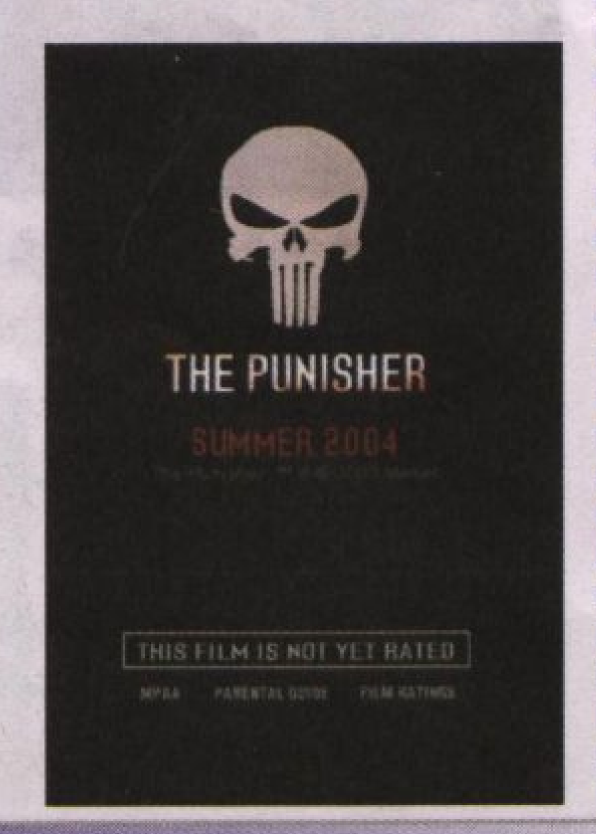
☆本月还在继续攻击《第二次机战Alpha》，为什么要搞什么小队系统，真是TMD的郁闷啊……虽然不爽还是得玩下去啊，谁叫偶是机战Fans呢，哎……

☆PS2的《恶魔城》真是TMD的提不起兴趣来玩，2D都好，跟什么风啊，没TMD这种能力做成DMC那样，就TMD的别做了，还是PS《月下》的原班人马，去屎算了。

☆《SVC》果然还是被料中了，SNK还是以前的SNK，不过玩家都变了，口味也变了，如果还跳不出原来的制作死圈，估计迟早会再次死去……



☆最后要说本月最开心的一件事，那就是关于美式漫画《The Punisher》（惩罚者）的。大家还记得Capcom当年出的街机横版过关游戏《惩罚者》吗，对，就是它！现在这一题材要推出电影版了，看过预告片后更让我万分期待，不过主角能换成爱德华·诺顿该多好。



—Cotolo—

入冬后的北京终于迎来了今年的第一场大雪，可能是太忙的缘故吧，没有了第一次见到雪景的那种兴奋感觉，不过物业的师傅们每天拿着大铲子铲雪的情景，倒是让人感觉蛮辛苦的……融雪的那几天气温很低，家里的暖气却莫名其妙的只有客厅和卧室的不热，郁闷之余也养成了在如厕的时候努力温习功课的习惯……

最近很多好游戏推出，都没时间玩，GBA上的《马里奥RPG》是一定要玩的。SVC的模拟有点出乎意料，抓回来以后玩了一个下午就Delete了。觉得自己已经不再属于也不再有机会去体验喧闹的街及厅里那独特的氛围，每天还是靠老老实实的练练CPS1上的“12人”怀旧吧。



MAME匆匆的出，作为Rom收集狂人的我自然也就匆匆地下，每天陶醉在下载和整理带来的硬盘狂想声中。某日一位好友问我：如果脱离了模拟器，你会不会感到很失落？这是个很难回答的问题，就像很多人在业余时间喜欢听音乐、看电影、上网聊天一样，当这些业余的消遣占据了生活的主要，你就会逐渐丧失自己的目标。玩物切不可丧志，各位模友尤其是还有学业在身的同学们，一定要好好思考这个严肃的问题哦。



—微风—

■终于看到了《终结者III》，阿诺果然还是“老当益壮”，至今仍然让我们热血沸腾，不由得找出FC上的仿《终结者》光枪游戏来打了两个小时，之后当然又是一番怀旧的“豪言壮语”，只可惜遍寻《终结者I》、《终结者II》不获。

■在把吃饭的时间都挤出来的情况下，终于能和朋友打上几场篮球了。虽然略为手生，不过射球的手感仍在，最起码的，感觉肚子边多出来的一小圈肥肉终于再次消失（狂笑中……），大家在玩游戏时别忘记做运动哦！

■通过对多次新版的MAME的期待，我还是没有看到最爱的《闪亮银枪》和《苍穹红莲队》的身影，不由得唱起Jacky的《等你等到我心痛》……

—CPT—

◎好不容易忙完了稿子，Boss！这期的业务也係得太紧了吧。说老实话，我有点赶稿的嫌疑，如果有什么不到的地方，还是请各位朋友多多见谅。

◎说点轻松的吧，最近由于不堪重负，开始进行减肥，有点锻炼过度，都要抬不起手来了，最倒霉的是，还从跑步机上摔了下来~_~!!真是的，人胖了可真没好处啊，各位在看书的同时也要加强运动哦。

◎最后插一句征稿启事，希望各位踊跃投稿，一经采用，稿酬从优。要求如下：字数在2000左右，文体不限（诗歌除外），题目自拟，要体现出新手的特征，也就是要对菜鸟有帮助。帮助新手，提高老手，就是我们的原则。

—雪晴—

▲花钱大计已经正式安排完了，达成估计要N个月才能圆满~555~~~

▲目前，购入原版日版JOJO大计已经正式启动，估计要3个月才可以达成，悬念！

▲PS2《恶魔城》其实做得还不错啊，很多人说这说那的，它或许存在一些毛病，但是总归是踏出的第一步，期待以后的续作吧~另：OP的游戏也快出啦，估计是为了庆祝偶生日所以才特意订到那一天的！哈哈

▲今天好冷啊，大雪过后，空气好新鲜啊！只是本雪人晚上回家的时候真的变成一个雪人了，@@。继续感冒之中...

▲最后希望会美术的模友给偶也设计个头像啦~

▲特别感谢Ghost为偶特别设计的形象。

—Taka—

★今年第一场雪，真棒！没有目睹去年北京罕见的大降雪，希望今年能如愿。

★成堆的动画都没精神看（《最终兵器彼女》、《阿倍野桥魔法商店街》、《阿兹漫画大王》等等），却一口气将八集《古惑仔》温习了一遍，小鸡小鸡你真是我偶像，呵呵。

★“月读”与“天照”，伊太刀究竟有多强呢？目前为止我们只看到他能轻易解决卡卡西，这样的年纪，这样的实力，也许他才是第四代的最佳接班人（前提是将其邪恶的心智扭转^_^）。

★虽然还有数月才到春节，但新年的气息已经渐渐临近，想起家中的那只大眼睛“璞露”（小狗，与ZZ中那个小圆圆无关），不知它还认识我么？

★很期待Atlus的新作《九龙妖魔学园纪》，说实话，自SS版的《灵魂黑客》之后就再没有认真玩该风格的游戏（PS的“罪与罚”个人感觉有点那个……）。





意料，抓回
经不再属于
也不再有
机会去体
验喧闹的
街及厅里
那独特的
氛围，每
天还是靠
老老实实
的 练 练

我自然也就匆
盘狂想声中。
你会不会感到
多人在业余时
当这些业余的
自己的目标。
业在身的同学



读编往来

HoHo，呼唤密咒：hong ma mi ma mi hong……嘿嘿，第二次见面的时间到了，雪人出现，一个怕冷的雪人来啦~继续偶们的问题之旅！本次的问题还是选取典型的进行回答，其他读者不要灰心的说，因为只要有你们的支持就是偶的继续啦~！不知道大家对第一期内我的回答满意与否，如果不满意请来信指正，有各种好的建议也可以写信过来，还要声明一下：偶们的杂志正式更名回原来的《模拟地带》是为了与网站保持统一，所以请读者们认清啦~！还有各地读者反映说书商不认识，所以偶们再次特别声明啦，也请读者多对书商说说，毕竟有了你们的要求他们才会进书的，最后祝愿大家玩的愉快，还要特别祝愿所有高三的、中三的好好复习呦，不要学我~(>.<)谢谢！

雪晴

辽宁省北宁市　陈宁（好多个“宁”啊！）

希望加入古董级主机的原理和维修方面的文章，以及卡带的维修原理（主要是初级知识方面的）。因为很多像我这个年龄段的玩家手中基本都会有一两部老主机以及卡带，日久年深很可能会损坏。如果能自己修一下就好了！这样对模拟器的兴趣和认识也会加深。如果可能希望介绍一下邮购老主机的地址，包括：FC，SFC，MD等和卡带的价位！

A：首先，这方面的文章肯定会考虑的。至于难度嘛肯定是由低到高啦~（不只你有，偶也有，虽然U比偶大ioi）。至于老兄说的邮购老主机，雪人认为最好不买，因为毕竟这些都是N手货了，买到家里能不能玩不说，还经常容易被JS骗，所以不推荐大家购买那些古董机了。（偶们杂志一直都有送一些经典老古董机的游戏供大家回味，不是么，哈哈）

福州市鼓楼区　陈晨

读编做得很粗糙，没有光盘列表，对读者提出问题的解答实在是不太好。因为一个读者所提出的问题也可能是其他读者所面临的问题，希望下次能重新恢复。希望以后加入一些《KOF》的连续技录像，最好能出《格斗天书》之类的增刊，对一些热门游戏详细的解说，如《KOF》，最好还能送连续技VCD。

A：HoHo~读编从上期开始已经正式由偶正式接手了，偶以偶雪人对着太阳发誓：肯定不会差啦~（你是雪人，你还对着太阳，找死>.<）光盘列表在光盘根目录中其实也有。至于在杂志上嘛，我们省出来地方做有奖问答啦，虽然不是很贵重的东西，但这是为了回馈读者啊，希望你能喜欢也能参加~至于U的最后问题嘛，《格斗天书》我个人希望能出，但是要看主编的脸色和意图啦~

中国人民解放军65370部队73分队　苏瑜

1．在GBA上能播放什么格式的视频和音频格式？

2．在GBA上能浏览什么格式的图片和文本格式？

3．在GBA上能播放视频和音频文件需要什么播放器和插件？

4．如何在GBA上预览图片？

5．有开发出的PS2模拟器吗？

6．我使用的EZ-FLASH 128M，如果使用其播放视频和听MP3，看E-BOOK等？

7．在GBA上如何玩FC游戏，需要什么模拟器？如何操作？

8．GBA具备上网功能吗？要使用什么样的手机或者设备？

A：U的问题比较多，但是相对比较集中，所以偶不分开回答了。其实你所问的问题在我们的副刊杂志《掌机地带》第一期已经全部都有啦~不过偶小雪人还是简单回答一下吧。首先在GBA上看电影、听MP3、看图片、看书等都是需要用专门的软件来转换成GBA所认的格式，然后再通过烧录器将其制作好的文件烧录到烧录卡中，才能在GBA或者SP上使用。其中每个格式都需要专门的软件来进行转换和制作。所以待其转换完成后，无须再用任何模拟器和插件啦~至于容量问题我要对U提一下，因为GBA所认的是位而不是我们平常所说的电脑存储的字节，所以你的128M最多只能烧录16MB的东西，那就请你好好考虑吧。在GBA上模拟FC游戏的模拟器早就有啦，象NES2FCA和Pocketnes都可以啦，至于操作嘛，以后偶们会做专题介绍的。还有GBA是不具备上网功能的，所以无论添加任何装备都不能上网的（至少目前如此）。至于最后的PS2模拟器也早就有了，但是真正的能运行商业游戏那要等N年啦~~所以等吧，最后向偶们敬爱的军人同志敬礼！

青岛　Vegeta

1．想收集前九期杂志，不知道如何购买？

2．建议可以考虑通过增加广告来进行一下改革！

3．希望对各个栏目的版块特点加深！

A：①很抱歉，现在前九期杂志不可能给你找齐了，



这里面主要是1、4等其他几期已经没有了，编辑部这里也没有~其他还可以通过邮购进行购买，最好购买前上论坛询问相关事宜；

②广告这个问题在你信里写得很清楚啦，我们以后会考虑一下你的建议的，谢谢；

③版块以后会更加明确化，条理清楚的，因为我们一直在对一些栏目进行调整。

P.S.：U的两封来信都收到了，谢谢U的支持！特别要鼓励你好好复习，争取明年考个好大学！

广西柳州　蓝淳愉

1.希望放《口袋妖怪》避免遇敌死机的补丁。

2.希望在放GBA Rom的时候把中文译名也对应放上！

3.希望在光盘上放上TXT，Html格式的游戏攻略和研究。

4.最近杂志出现了掉页现象，希望改进~

5.国内有许多FC的中文游戏，希望能在杂志光盘放一些。

6.我的Nebula2.23一读PGM的Rom很容易出现非法操作，为什么？

7.希望“游戏天籁”里能送一些游戏主题曲的MP3，如《FFTA》的“白花”。

A：①这个只要网上有发布，偶们肯定会在第一时间送给大家的。

②这个没问题，在掌机区中已经有其中文名字的介绍啦。

③这个可以考虑，但是绝大多数的攻略和研究所有权都属于个人的，所以要经过作者本人同意才可以放。

④书的掉页现象已经改善，敬请期待吧。

⑤以后肯定会送一些经典的FC好游戏给大家的，如果有汉化版本当然是首选啦。

⑥这个问题其实我也一直很困惑，按照理论来说应该是模拟器的问题，但是很早以前论坛就为这个争论是：关于压缩比率的问题，具体到什么问题偶还是弄不明白。不过U可以试着把Nubula.ini删掉试试。

⑦“游戏天籁”一直就有送超级好听的各种游戏的音乐啊~至于你说的《FFTA》也肯定会在考虑范围之内的

吉林　马丁

1.什么时候可以出第二本增刊呢？

2.关于一些不符合规定的Rom特别赞同你们的作法，我个人也是花了足足两个半小时，从网上用小猫拖回来的。我认为既然有关部门对此有限制，那就坚决不能因为一两个另类的Rom而影响了杂志的出版，但是就不要在封面上写上本月发布MAME全集类的字样，改为精选不就完了吗！省下了那些空间放什么不好~？另外，本期杂志果然是赶工的作品，封二，封三都很朴素，还有和上期比GAMEST大赏没有了，完了？才六回！希望你们不要因工作而忙坏了身体！保重！

A：①增刊会在合适的时候做的，肯定也会比第一次要好啦~！

②谢谢U的理解，现在关于这个方面可是严禁的！至于光盘内容偶们的“野人”疯子肯定会好好控制比例的。四封太朴素？这回给你来花的，哈哈。GAMEST没有完，这不是这两期又出现啦~最后谢谢U的关心，他们都很好，只有偶在感冒之中~(T.T)

北京崇文　闻可

这期的无限道场《继承与背叛》这篇文章最后几节出现了严重的漏字情况，读起来很吃力，希望今后校正时更仔细一些。毕竟无限道场不是无字天书。《模拟》与《掌机》到底哪个是下半月？我迷惘......关于各种模拟器的使用方法，可以作成文本载入光盘，这样即可以不占版面，又方便了玩家。

向熊组汉化小组的工作人员致敬！这么本土化的汉化了柯南中的100道问题。

祝工作顺利！！！

A：呼，呼，终于有个北京的了，老乡啊，我看了无数的信只有你一个北京的给写信，真伤心(ioi)，对于缺字问题，我们所有的编辑要对所有支持我们的人说声抱歉，因为这个是因为印刷厂那里字库不全，所以造成了这个大漏洞，抱歉。现在由于一些原因，美编忙不过来 ，按照正常应该掌机为上半月，而模拟在下半月，那就不用迷惘了吧~关于各种模拟器的使用方法放进光盘这个建议好，可以省去重复出现的几率，可以考虑~熊组可是汉化里很不错的啦，喜欢那就去支持他们吧~最后偶也欢迎北京的同人来拍砖！

天津西青　范智军

各位编辑们，你们好！自从我开始购买杂志就使我对模拟世界产生了浓厚的兴趣，也学到了很多知识，但我对模拟器的了解仍旧很欠缺，面对五花八门的模拟器还不能熟练使用。希望以后杂志能介绍模拟器的其它功能，例如看录像等，同时希望加一些机战的文章。

A：首先谢谢你的支持，关于模拟器的其他功能我们会在近期整理介绍的，请耐心等候吧！肯定能够让每位读者满意的，HOHO~机战的文章可是无数的机战FANS的最爱，如果有好的肯定不会放过的！



老子的机



1.龙二：“嘿嘿，XJL上回你欠了我一瓶汽水，这回偶叫你后悔去吧~我从师傅那里偷来的《忍者密函》先来报复你！不要说偶心狠手辣啊！”

2.龙二：根据师傅的指示，夺其所爱才是真理，而XJL的真爱就是他的各种完美存档~哼，只要手指一按它的多年珍藏存档全部都会化为乌有的，哇，哈哈哈哈~





3.龙二：能找到像我这样优秀的忍者绝对是EMU-ZONE之福啊~正在此时，XJL刚如厕回来，看到正在偷笑的龙二，悄悄走近...

4.XJL：嘭，一声，哼哼，敢动老子的机子，不想活了吧~！在这里能够打这么好的全垒打绝对是EMU-ZONE之福~来照张相，我摆个POSE！



路人与我



1.我叫COTOLO，是位业余歌手，人称我叫“小张学友”，我的歌声可以让死人复活，活人升天堂（围观众人：快点唱吧，我们还赶时间呢~）



2......啦啦啦，呼啦啦......我万人爱......



3.这时围观的众人越来越多，并且都用可怜的眼光看着他~



4.在家靠亲戚在外靠朋友，路过的有钱的捧个钱场，没钱的捧个人场啦啊~~

有奖问答活动NO.2

HoHo，大家好，我们的有奖问答时间又到啦~时隔半月又与我雪人见面啦，哈哈，激动万分，强烈253ing~希望大家以后还要多多支持偶的工作哟！上期的问题难吗？那些可都是很简单的东西。本期也不会很难的，规则还是与原来一样，对于答对所有问题的读者，我们会抽出5名赠送下一期《掌机地带》，奖品不贵，但是代表诚心，希望大家笑纳~嘿嘿

题目如下：

1.现在的街机模拟器中什么模拟器可以模拟的游戏最多？

2.我们的《掌机地带》下期应该是第几期？

3.GBA上现在可以玩FC上的游戏吗？

4.Psikyo公司的中文名叫做什么？请列举三款以上它出品的游戏！

5.我们上期《模拟地带》（14期）的封面是出自什么游戏？

声明：

活动信箱：emumatch@hotmail.com

所有获奖者将于《模拟地带》杂志第16期公布，敬请期待！





模拟地带

WWW.EMU-ZONE.ORG

2003 11 Vol. 14
定价 10 RMB

ISBN 7-900305-73-4
9 787900 305732

手册随光盘附送